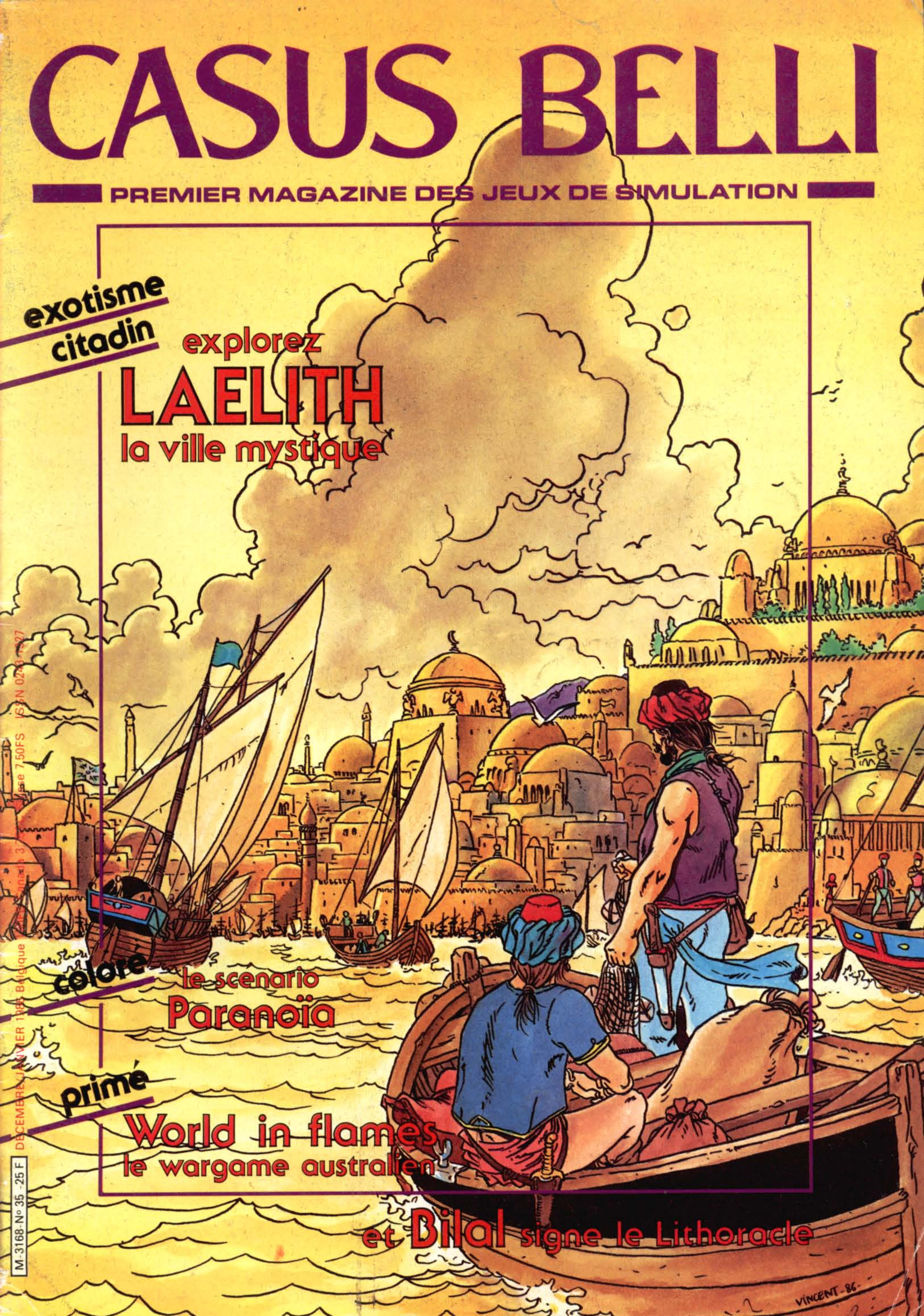


CASUS BELLI
PREMIER MAGAZINE DES JEUX DE SIMULATION
exotisme
citadin
explorez
LAELITH
la ville mystique
colore
le scenario
Paranoïa
primé
World in flames
le wargame australien
et Bilal signe le Lithoracle
VINCENT-86-
M-3168-N° 35 -25 F
DECEMBRE/JANVIER
Belgique
7,50FS

Le Jeu de Role des Terres du Milieu

Le jeu de role dans le monde de Tolkien

JRTM

asé sur BILBO LE HOBBIT & LE SEIGNEUR DES ANNEAUX.

'est le jeu idéal pour joueurs expérimentés, comme pour ceux qui n'ont as encore découvert le plaisir du jeu de rôle d'aventures fantastiques.

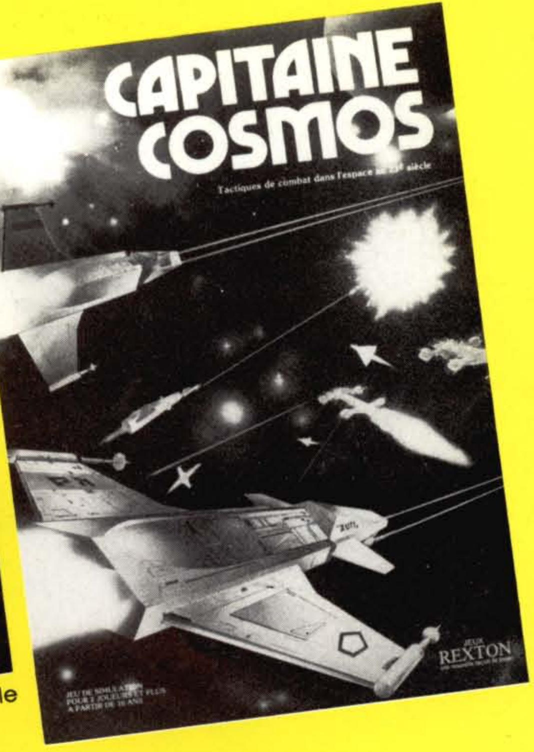
IRO
CROW
ENTERPRISE



CAPITAINE COSMOS

En cette fin de 23ème siècle, Alpha du Centaure est devenue le repaire des pirates et contrebandiers de l'espace. Les as de la Flotte Galactique en viendront-ils à bout ? Un jeu facile d'accès qui fait appel à l'intuition tactique.

Mouvements simultanés.
42 vaisseaux spatiaux.
Pour 2 joueurs et plus à partir de 10 ans.



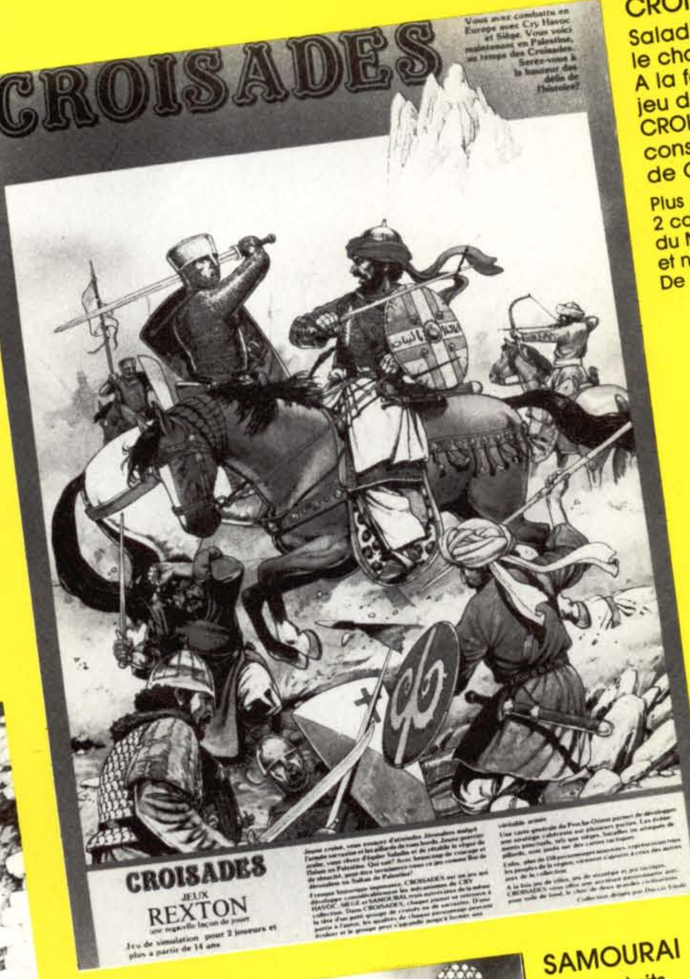
JEUX REXTON
une nouvelle façon de jouer

collection dirigée par Duccio Vitale

CROISADES

Saladin contre Richard Cœur de Lion : le choc de deux grandes civilisations. A la fois jeu de rôle, jeu de stratégie et jeu tactique, CROISADES développe considérablement les mécanismes de CRY HAVOC, SIEGE et SAMOURAI.

Plus de 150 personnages.
2 cartes tactiques. Carte stratégique du Moyent-Orient. Feuilles de personnages et nombreux scénarios.
De 2 à 8 joueurs à partir de 14 ans.



CRY HAVOC

Chevaliers et paysans dans les combats du Moyen-Age. 81 personnages, 14 scénarios disponibles.

Egalement disponibles :
— 100 figurines médiévales et fantastiques.
— Plans de château croisé et de ville fortifiée à assiéger.



SIEGE

L'épopée des châteaux forts. 48 personnages et 42 engins de sièges, 7 scénarios. Un jeu complémentaire de CRY HAVOC.



SAMOURAI

Les exploits des guerriers japonais du 13ème siècle. 96 personnages, 6 scénarios.

Société REXTON. 32 rue Brancion, 75015 Paris. Tél. 45.32.86.86

SPECIAL SORCELLERIE

A LA LISIERE DE LA NUIT

Maléfices

Un autre regard sur le jeu de rôle

CASUS BELLI N° 35,
Publié par Excelsior Publications 5, rue de la Baume 75415 Paris Cedex 08 — Tél. : 45.63.01.02
Périodicité : bimestrielle. Dépôt légal : Décembre 86 N° 8600977. Commission paritaire N° 63.264. Copyright CASUS BELLI 1986.
DIRECTION ADMINISTRATION
Président : Jacques Dupuy.
Directeur Général : Paul Dupuy
Directeur Adjoint : Jean-Pierre Beauvalet
Directeur Financier : Jacques Béhar
Directeur Commercial Publicité : Ollivier Heuzé
REDACTION
Rédacteur en chef : Didier Guiserix assisté de Jean Balczesak et de Pierre Rosenthal
Secrétaire de rédaction : Agnès Pernelle
Maquettiste : Agnès Pernelle
Illustrateurs : Roland Barthélemy, Véronique Béné, Enki Bilal, Patrick Durand-Peyrolles, Didier Guiserix, Pierre Koernig, Remy Lasfargeas, Florence Magnin, Philippe Rabagnac, Thierry Segur, Tignous, Stéphane Truffert, Pierre-Olivier Vincent, Xavier
SERVICES COMMERCIAUX
Marketing et Développement : Roger Goldberger
Abonnements et Numéros antérieurs : Susan Tromeur, assistée de Christiane Hannedouche
Vente au numéro : Bernard Héraud, assisté de Bernadette Durish
Relations extérieures : Michèle Hilling
PUBLICITE
Isabelle Blanchard — 5, rue de la Baume — 75415 Paris Cedex 08. Tél. : 45.63.01.02.
Excelsior Publications S.A., capital social : 2 294 000 F, durée 99 ans. Principaux associés : M. Jacques Dupuy, Melle Yveline Dupuy, M. Paul Dupuy.
Imprimerie SAIT — Tél. 30.50.40.90.



URBI ET ORBI

SCENARIOS

CRITIQUES

AIDES DE JEU

RUBRIQUES

Notre beau bulletin d'abonnement est à la page 86.
Ce serait vraiment trop bête de ne pas en profiter...



Le frisson qui me remontait l'échine se finit en un spasme. Là bas, à quelques pas de la sphère de lumière de nos torches, leurs formes vagues et blanchâtres naviguaient dans les ténèbres. Trébuchant dans les fourrés, ils approchaient avec une trépidante lenteur. Oui... on distinguait maintenant leur faciès livide et glauque ...leurs mains hâvres tâtonnant vers nous ! Je m'apprêtais à lancer un sort quelconque pourvu qu'il fasse du bruit et de la lumière, lorsqu'Annabella Belli retint mon bras : "Attends Joe..regarde ce léger sourire en coin... ce ne sont pas des morts-vivants, c'est l'équipe de Casus !". Je dus avoir l'air niais un instant mais je repris contenance. "Euu, je les avais jamais vu que dans Rédac' Blues, où y sont pas très ressemblants...". Mais Annabella ne m'écoutait plus, affairée à allumer un bon feu, tout en taquinant nos pseudo-morts-vivants : "Moui, l'air de la ville ne vous a pas arrangé. Dans le prochain CB, vous devriez plutôt faire un spécial campagne !"

Joe Casus (magicien 5e étage)

Avenir

Annecy
9/24 janvier

● Durant presque un mois, **la SF est dans tous ses états à Annecy**, en Haute-Savoie. Films, débats, rencontres, etc... Tout cela se passera au centre Bonlieu. En ce qui concerne le jeu de rôle : le 16 janvier est consacré à une exposition, le 17 à l'initiation et le 18 à un tournoi de Traveller (et peut-être Space Opera). Tous renseignements sur le jeu de rôle à la ludothèque de la MJC des Teppes, Place des Rhododendrons, 74000 Annecy. Tél : (16) 50.57.56.55. Pour la SF, le programme est sur Minitel. Composez 36.15 puis VSM.

Nantes
31 janvier/1 février

● Pour la 4ème année consécutive, le célèbre club nantais organise une exposition-initiation aux jeux de rôles et de simulation sous le titre : "**Stratèges et Maléfices, le club dont vous êtes le héros**", à la Manufacture des Tabacs. Il y aura bien sûr les nouveautés et les grands classiques. Notez surtout un prix de Speed Circuit, des wargames historiques avec figurines, un wargame fantastique, un tournoi de l'An Mil. Et enfin, des "mini tables rondes", pour répondre à toutes les questions que se posent maîtres de jeu et joueurs. Renseignements : Charles Duringer au (16) 40.86.03.04.

Finistère
20/21 décembre

● Le club *Tenebrae* organise un **week-end d'initiation à Cthulhu, Maléfices et James Bond**. Cela se passe au Centre social Jean Jacolot, 64 Rue Vincent Jézéquel, 29219, Le Relecq Kerhuon. Contact entre 19h et 20h au (16) 98.40.92.09 en demandant Gérard Morvan.

Paris
31 décembre

● *Les Semaines de l'Hexagone* organisent un grand **réveillon médiéval en costume**. Il aura lieu dans les caves de La Table d'Eugénie sise au 27 rue du Petit-Musc, Paris 4e. Inscription et renseignements auprès de Alain Beaussant, 10 résidence du Clos Joury, 35650 Le Rheu. Tél : (16) 99.60.74.25.

Bois Colombes
31 janvier

● Le club des *Dés Traqués* organise un **tournoi de AD&D, Rêve de Dragon et Appel de Cthulhu**. Il se déroulera dans l'enceinte du lycée Albert Camus, à Bois Colombes. Inscription directement par correspondance au magasin *Son des Images*, 25 rue des Monts Clairs, 92700 Colombes (25F libellés à Mr David Castelli). Tél :(1) 47.80.70.20.

Viroflay
11 janvier

● Il devrait être trop tard pour vous inscrire au tournoi qu'organise le *20 Naturel* dans son fief. Mais tout n'est peut-être pas perdu, téléphonez au (1) 39.53.91.13 ou au (1) 30.24.33.35.

Paris
6 janvier/7 février

● **Alerte rouge sur Paris** est un grandeur nature d'espionnage qui vous permettra d'aller de boutique de jeu en boutique de jeu. Clôture des inscriptions le 1er janvier. Renseignements auprès de Didier Jacobée au (1) 47.06.18.55.

France
1987

● C'est entre un "grandeur-nature" et un "killer" que se situe **Highlander**, inspiré du film du même nom. Vous êtes un immortel, qui ne peut perdre la vie, à moins d'avoir la tête tranchée. Votre but : être le dernier. Le seul arbitre officiel, auprès duquel vous pouvez vous renseigner et vous inscrire est un membre de l'organisation "Les Semaines de l'Hexagone". Il s'agit de André Terranova, 66 rue Jean Jaurès, 54230 Neuves-Maisons. Tél : (16) 83.26.45.09. Les inscriptions coûtent 120F. et seront closes fin décembre. A partir du premier janvier, ne vous étonnez plus si vous voyez des personnes bizarrement costumées se faire trancher la tête.

Paris
Début 1987

● *Paradoxes* est une nouvelle association loi de 1901 qui organise des grandeurs nature de tout type. Sa première activité aura lieu début 87, étalée sur plusieurs mois. Il s'agira d'un jeu associant un aspect diplomatique au règles de Killer : "Au-delà d'Arrakis", une lutte d'influence sur la planète Paradox. Choisissez votre clan : prêtre de St Alia du Couteau, Révérende Mère Bene Gesserit, contrebandier, etc... Renseignements au : (1) 42.66.56.00 (20h/23h) ou au (1) 39.91.21.49 (19h/20h30).
(Le premier qui pense à ce que je pense gagne un pain d'épice !)

Toulouse
7/8 mars

● Pour tous renseignements concernant la **IXe Convention Sup'Aero** (nouvelle formule : convention + tournoi), écrivez au club de jeu de rôles de Sup'Aero, Maison des élèves de l'ENSAE, 10 avenue E.Belin, 31400 Toulouse. Faites vous connaître.

Paris Porte de Versailles
28 mars/5 avril

● Et voilà, on s'était habitué, on disait le CNIT, ce qui etait plus court que **Salon des Jeux de Réflexion**, quand même. Patatras, tout est changé. Le salon se déroulera bien à la date prévue, mais à la *Porte de Versailles*. Bien évidemment, tout le monde, maquette y compris, est logé dans le même Hall. Ca aurait été dommage de priver les joueurs des pétarades des avions à moteur. Vous êtes maintenant prévenus : dès que vous lirez CNIT, traduisez par PdV (pour Porte de Versailles, pas Points de Vie !).

Présent

Paris
Megam : Halle de la Villette

● Pour les fondus de l'informatique ludique. Plus de cinquante micro et plusieurs centaines de logiciels sont à votre disposition pour tester, expérimenter, jouer. C'est ouvert tous les jours, de 12h30 à 18h30. Petit problème, on paye au temps passé (environ 20F les 40 minutes). Quant on sait qu'il faut parfois plusieurs dizaines d'heures pour certains jeux d'aventure...

Jussieu

● C'est dans les locaux de *l'Astrolabe*, à la faculté de Jussieu (Paris), que se déroule un **championnat original de wargames**. Il a commencé le samedi 22 novembre et se prolongera jusqu'en mai. Il a lieu tous les samedis, de 14h à 19h, pendant 10 semaines. Cinq jeux sont au programme et chaque joueur attaquera des deux côtés du plateau avant de passer au jeu suivant. Les jeux sélectionnés sont Ligny, un Squad Leader niveau Cross of Iron, Panzergruppe Guderian et Third Reich 39-42. Le dernier n'est pas encore choisi.

Bar-le-Duc
20/21 décembre

● **Les dernières batailles de Napoléon** est un championnat de wargame limité à 10 personnes. Autant dire qu'il devrait être complet côté joueurs. Mais vous pouvez néanmoins allez voir. Tous renseignements chez Xavier Jacus au (16) 29.45.34.76.

Reims

● Il est peut-être trop tard pour vous inscrire, mais sait-on jamais ? C'est le **21 décembre**, au Centre Social de Bétheny (région rémoise), que se tiendra une **tentative de record du monde** : 112 joueurs participant au même module AD&D "Le siège d'Heneiriar". Pour les ultimes renseignements, appelez Laurent Dardenne au (16) 26.07.46.19 après 18h30.

TELEVISION

● Le **samedi 20 décembre, à 17 heures et sur TF1**, a lieu le *mini mag* de Patrice Drevet et de la belle Nellie Pons. Un des reportages portera sur ces étranges jeux que l'on appelle "de rôle". François Nédélec y fera une démonstration de son dernier jeu : Avant Charlemagne.

● C'est le **13 janvier à 2 heures du matin** (et pour 5 diffusions ultérieures), que les abonnés de **Canal Plus**, possesseurs de minitels, pourront découvrir et jouer à **Shangaï-Paris**. Le jeu est classique dans son principe : on doit relier deux villes, avec une co-équipière jouée par le programme. On sélectionne 10 objets au départ, puis à chaque situation-clé, on vous propose un choix. L'originalité vient ici de la qualité de l'image agrémentée du son, qui passeront sur le téléviseur. Pour savoir comment continuer l'aventure, le programme prendra la solution choisie par la majorité des minitélistes. Annabella Belli a fait sa petite enquête et peut déjà vous donner un indice. Sur les trois co-équipières, la blonde, la brune et la rousse ; l'une est nymphomane, l'autre est espionne et la dernière héroïnomane ; mais pas nécessairement dans cet ordre. C'est du propre !

Nouvelles du Front

Passé

BREST

D'Rôle de BD !

Le 27 et 28 septembre, à Brest, se déroulait un festival de BD qui, entre autres, avait décidé de se mettre au jeu de rôle.



photo Didier Guiserix

Letendre, surpris : « ah, ils sont encore vivants ? » (à droite, Agnès Delebecque, qui va tout à l'heure conquérir le grimoire.)

Les dessinateur et scénariste Loisel et Le Tendre, auteurs de la série "La Quête de l'Oiseau du Temps", avec la complicité de Pierre Rosenthal pour la "mise en jeu", ont proposé à quatre clubs locaux un tournoi bien particulier. Chacun d'eux mettait en lice trois joueurs et une joueuse, incarnant quatre personnages créés par Loisel pour la circonstance. Le but du scénario joué, situé chronologiquement avant celui de la BD, consistait à ramener le Grimoire des Dieux Anciens à la Princesse-Sorcière Mara. L'aventure était découpée en cinq épisodes, et chaque équipe "incarnait" successivement les quatre héros de cette quête avant la quête, l'épisode final étant joué par les quatre meilleurs joueurs(ses). Côté jeu, des deux survivants, c'est la fille de l'équipe qui a triomphé de la dernière épreuve et conquis le grimoire. Côté joueurs, la meilleure équipe fut celle du club brestois Dragons sur Hexagones, et les meilleurs joueurs Agnès Delebecque dans le rôle de Givre (de la Marche Blanche), Hervé Gourmelin en Anoelias (des Mille Verts), Frédéric Juguet en Mont de Guer (mercenaire Llir), et Jean-Michel Tafforeau dans le rôle d'Odonte (des Voiles d'Ecumes) ; représentant respectivement les clubs Stratège et Maléfices de Nantes, le Troll Farci de Quimper, Enfer et Contre Tout de Rennes, et Dragons sur Hexagones de Brest*.



Les feuilles de personnages étaient illustrées de croquis de Loisel, dont étaient tirés les figurines créées pour la circonstance en tirage ultra-limité (réalisées par Rolland Barthélémy, qui attend d'ailleurs toujours d'être payé : merci aux organisateurs) et destinées aux gagnants.

Pendant le tournoi, Letendre, Loisel et les dessinateurs Le Gall et Cossu en profitaient pour s'initier au jeu de rôle en compagnie de Didier Guiserix, ou pour discuter avec les joueurs des clubs invités...

**Ces clubs ont profité de l'occasion pour discuter de la création de la Guilde de Bretagne des Jeux de Simulation. Les augures étaient certainement favorables puisqu'elle est née le samedi 29 novembre à Quimper, en présence des clubs susnommés ainsi que des Hussards d'Ysengard de Bruz et de la Guilde des Egorgeurs de Trolls de Morlay.*



phot. Gilles Bec

Loisel dans les 5 premières minutes de jeu (alors qu'il était encore sage). Au premier plan, on reconnait bien Cossu...

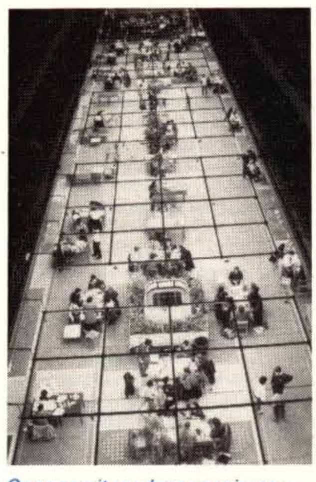


Les 4 héros de ce quête...

4ème Triathlon des Jeux de Simulation

La vieille dame et Cthulhu

Boulogne Billancourt, 25 et 26 Octobre, la Mairie... J'arrive devant l'imposante bâtisse et j'ose entrer, malgré les gardes. Et là, surprise ! Dans un immmense hall, des joueurs de toute la France sont réunis pour la course au titre de "meilleur club de jeu de simulation".



On se serait cru dans un vaisseau spatial..

Les wargamers se concentrent, les diplomates s'agitent et les jeuderôlistes, tout en grignotant, essayent de déjouer les divers pièges des scénarios.

L'enjeu en vaut la chandelle car le premier repartira non seulement avec le trophée, mais aussi avec un Amstrad traitement de texte (tous les clubs seront récompensés, vus les montagnes des lots offerts). Agréable surprise, le samedi, le tiers des tables de jeu de rôle jouaient à *Rêve de Dragon*.

Les auteurs des jeux : 1812 (J.J Petit), OST (Dominique Reinalcher), Rêve de Dragon (Denis Gerfaud), avaient accepté d'arbitrer leurs épreuves, les organisateurs les en remercient encore.

Côté exposition et démontrations, ça se déroulait dans un décor baroque. Murs dorés, peinture noir et or de Mathieu au plafond, tapis rouge pour y accéder. Tous les jeux : wargames, jeux de rôle, ou plateau, en français ou traduits en français (80 environ) étaient exposés. Ceci au milieu des démonstrations de figurines ou d'autres jeux (*MERP, Stormbringer, Rêve de Dragon, AD&D, Empires et Dynasties, Eau Vive, Supergang*...). dont les auteurs étaient venus nombreux pour présenter leurs créations.

Beaucoup de visiteurs (au moins 300 personnes) intéressés, tel cette vieille dame très digne qui s'est assise à une table de Cthulhu et qui, à la fin du scénario, ravie, parlait de s'inscrire à un club.

Voilà, le Triathlon est fini, à l'année prochaine.

Remise des prix. Mr le maire était impressionné par le succès grandissant de la manifestation



Le 1er Maître de jeu



photos Christian Marty

Le MJ "le plus délirant" en cours de jeu...



..et transfiguré par la remise des prix.

Voici les résultats :

Le meilleur club fut *le Fléau d'Acier*, de Clichy. Second, *le Joker d'As*, de Bordeaux.

Les meilleurs par catégorie ont été :
- -Maître de Jeu : *Joker d'As*
- -Equipe Jeu de Rôle : *Fléau d'Acier*
- -1812 : *Fléau d'Acier*
- -OST : *Fer de Lance*
- -Fief : *Joker d'As*
- -Diplomatie : *Fléau d'Acier*





Mythlore Studio : mal dans votre peau ? Changez-en pour une pire !

Games Day 86 :

Les Aventures de Joe Casus au pays des Grands Bretons

Dimanche 28 Septembre 1986, 19 heures 57. L'airbus d'Air France survole la Manche, destination Paris. Epuisé par les deux journées éreintantes que je viens de vivre, je contemple avec angoisse la masse de notes et de documents qui inondent mes genoux. Et dire qu'il va falloir que je fasse un article de tout ça ! Las, je ferme les yeux et les souvenirs me reviennent. Tout avait commencé la veille, peu après midi...

Welcome to the Games Day !

Il faisait presque beau, une chose exceptionnelle à Londres. Le Royal Horticultural Society Hall était une imposante bâtisse grise et sans âge, aussi représentative de l'architecture anglaise que le CNIT peut l'être du talent des architectes berrichons. Une grande banderole frappée du sigle *Games Day 86* barrait son fronton. Pas d'erreur c'était bien là !

Manifestement, il y avait foule. Après m'être acquitté du montant de mon ticket d'entrée, je fus obligé de jouer des coudes pour accéder à la salle principale où se tenaient les réjouissances. Quand j'y parvins enfin, avec moult bleus et horions, je découvris une vision impressionnante pour le petit Frenchy que j'étais : le Games Day, tel un panier de crabes à la sauce à la menthe déployait ses splendeurs sous mes yeux ébahis.

Tenant d'une poigne ferme le dernier numéro de C.B., je me ruais sans plus attendre dans la mêlée.

L'Angleterre du jeu à bras le corps

Les joueurs anglais -ils étaient des centaines- ne sont en fait pas très différents de leurs homologues français. Si ce n'est peut-être, la plus forte proportion de punks et de skinheads que l'on trouve dans leurs rangs.

Après m'être débarassé (d'un atémi bien placé) du barbare roux à la machoire prognathe qui s'était mis en tête de dévorer le talon de ma santiag, je décidais de commencer par faire le tour des stands des éditeurs. Il y avait assez peu de nouveautés, en définitive. La nouvelle édition de *Gamma World* chez TSR, *Dark Blades* (une sorte de Cry Havoc héroïco-fantastique) chez Standard Games, *1940* (le nouveau wargame de Victory Games) chez T.M. Games et des boardgames chez Games Workshop. Néanmoins, je finis par dégoter un Américain aux yeux bridés qui était venu représenter sa société, Leading Edge Games. Il avait ammené avec lui quelques exemplaires de son tout nouveau jeu. *Phoenix Command*, malgré une couverture assez classique (un sympathique militaire au torse huilé croulant sous une tonne d'armes sophistiquées), semblait assez intéressant. Pour l'heure, il ne s'agissait que d'un supplément ultra détaillé consacré aux joujous meurtriers les plus divers. Mais très bientôt, selon les dires de l'auteur, ce serait un vrai jeu de rôle permettant de traquer le péril rouge aux cinq coins de la planète. Bon, le reaganisme continue à faire des victimes outre-Atlantique, c'est leur problème. Passons à autre chose...

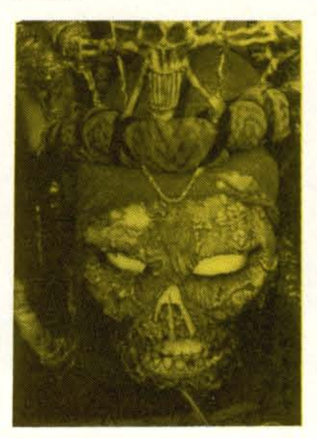
L'explosion des grandeurs-nature

En Angleterre, la tendance 86 semble être au jeu de rôle sémi-réel. Pour preuve, la cohue provoquée par les membres des clubs *Spirit of Adventure* et *Player's Guild* lors de chacune de leurs démonstrations de combat médiéval.

Mais, il faut aussi parler de *Labyrinthe*, une petite association de joueurs, qui s'est taillée un beau succès personnel. En effet, ces maniaques du "pour de vrai" étaient les heureux éditeurs du *Live Role Player's Handbook*, un livret de règles pour parties grandeur nature. En quelques heures, leur stock fut épuisé !



Plus original encore, *The Mythlore Studio*, en plus de proposer des aventures dans la Forêt de Dean chaque week-end, offrait également aux mordus des mordus un bel assortiment de masques et d'accessoires divers pour ajouter au réalisme.



Ambiance de parties

Serait-ce une nouvelle manie ? De nombreux maîtres de jeu n'hésitaient pas à utiliser des cassettes de musique d'ambiance pour animer leurs parties.

Car on a beaucoup joué pendant ce Games Day. Pour une fois, les tables d'AD&D n'avaient pas attiré le plus de joueurs. Par contre, les jeux "modernes" semblaient avoir conquis le public. Ainsi, un maître talentueux de *Paranoïa* est parvenu à faire littéralement hurler de rire une trentaine de spectateurs pendant trois heures d'affilée. Au même moment, un peu plus loin, une superbe maquette représentant le centre d'une petite bourgade américaine servait de décor à une partie acharnée de Marvel Super Heroes. Pour les tables restantes, *Call of Cthulhu* et *Judge Dredd* se partageaient la vedette.

Mais, les wargames avec figurines n'étaient pas pour autant oubliés. Et des dioramas époustouflants virent s'affronter les forces du Bien et du Mal selon les principes de Saint Warhammer.

Rencontres aléatoires

Il y avait plein de beau monde au Games Day. Malheureusement, il m'est impossible de faire écho de toutes les déclarations qui sont parvenues à mes oreilles aux détours de mes pérégrinations. Alors, je vous livre en vrac quelques morceaux choisis.







STRATEGES ET MALEFICES

Quand la pleine lune...

Septembre 1923. "La Fin du Vampire", dernière production des Studios Cinématographiques Moreno, va sortir prochaînement. Une réception est donnée par Mr Moreno pour fêter l'évènement.

L'ambiance est solennelle dans cette vaste salle de bal du château de Martigné-Briand, vieille famille à laquelle appartient Mr Moreno par son mariage. Son épouse, Nadia, est l'actrice principale du film, dont le scénario a été inspiré à Spaelberg par la légende attachée à ces vieilles pierres.
Des rumeurs inquiétantes ont déjà circulé les jours précédents sur l'éventuelle présence de "Jo le Chinois" et de "l'Antillais", personnages légendaires des bas-fonds parisiens. La soirée commence par un cocktail, servi par un étrange gaillard bossu, tandis que s'échelonnent les arrivées. Je remarque bientôt dans l'assistance de prétendus historiens à la curiosité pas toujours professionnelle... Et, au fur et à mesure de l'entrée de nouvelles personnalités (tout le gratin du cinéma est là), je disceme bien des bizarreries... Histoires de cachets impayés, trafic de drogue, espionnage, rivalités... L'ambiance est à l'enquête et à l'intrigue.
Toute la famille de Martigné-Briand est là, Nadia, sa cousine et son père, le vieux Comte. Les invités sont maintenant au complet, et Mr Moreno nous convie à descendre au théatre, situé dans les caves, où clou de la soirée, la grande scène d'amour du film va nous être jouée. Tout cela avec son accent zézayant d'italien...
Nous sommes tous installés. Le rideau se lève : Douglas Farrell, l'acteur principal, se tient seul sur la scène, nous confiant que sa chère Nathalia (Nadia) va entrer à l'instant, et qu'il va lui déclarer sa flamme. Mais à peine a-t-il terminé sa phrase qu'un cri d'horreur retentit, semblant venir des coulisses. Les journalistes se ruent sur scène, précédant de peu le service d'ordre. Nadia est là : elle gît, evanouie. La maréchaussé éloigne les curieux. Pourquoi ? Un moment d'affolement... Un vent de panique, puis Moreno prend la parole, et nous invite à remonter dans la grande salle du château ; la fête ne doit pas s'arrêter, Nadia a eu un malaise et va bientôt revenir parmi nous. Les invités, encore choqués, se retrouvent là-haut, où est donné un buffet. Tout à coup, un silence impressionnant fait place aux murmures et commentaires souvent désobligeant pour Nadia. Celle-ci fait une entrée très remarquée : la pauvre a la mine défaite, des cernes sous les yeux et la coiffure en désordre. Elle fend la foule, livide, hagarde, telle une automate, soutenue par son médecin : "c'est un malaise... le coeur..." Mais le doute et l'appréhension s'installent, et les discussions repartent très lentement. Soudain, un cri plu effroyable encore que celui qu'avait poussé Nadia. Cela vient du grand escalier. On se précipite. La victime est blessée... Deux points rouges à la base du cou. Alors s'engage une course contre la mort, contre l'invraisemblable...

Eh oui, c'était encore un grandeur-nature organisé par *Stratéges et Maléfices*, le club de Nantes qui n'a de cesse de se dépasser chaque fois lui même dans ce domaine. Au fait, rassurez-vous, aux premières lueurs de l'aube, le vampire était terrassé. Jusqu'à la prochaine fois...

Graham Stapplehurst (notre espion permanent !), après avoir écrit un livret de scénarios pour M.E.R.P., *Phantoms of the Northern Marches*, veut publier *Robin Hood*, un jeu de rôle ayant pour sujet les aventures de Robin des Bois. Paul Cockburn (rédac'chef de *White Dwarf*), dont les jeux favoris sont AD&D et Pendragon, considère que son magazine doit encore gagner en indépendance pour mieux s'adapter aux goûts des joueurs. Les projets ? Réaliser régulièrement des encarts dans W.D., à la façon du supplément Warhammer d'octobre. Marc Gascoigne (rédac'chef de *Warlock Magazine* et responsable de la documentation du *Judge Dredd Role Playing Game*) a été déçu par le système de règles de J.D., il espère qu'une nouvelle version viendra palier rapidement aux défauts actuels du jeu. Prochains suppléments : *High Justice* (Judge Dredd dans l'espace) et le *Judge Dredd Companion*.
Graeme Davis (co-créateur du jeu de rôle Warhammer) a annoncé la sortie des prochains scénarios pour son jeu : *The enemy Within* et *Shadows over Bögenhafen*. Sujet : un culte mauvais pervertit l'Allemagne médiévale...

Bye Bye, Baby Bye Bye !

J'ouvre à nouveau les yeux. Le commandant de bord vient d'annoncer que nous allions atterrir à Paris-Orly. A quoi bon se torturer l'esprit, je ne pourrai jamais restituer dans mon compte-rendu cette atmosphère un peu magique qui fait le charme du Games Day. Tant pis, peut-être que cela sera plus facile l'année prochaine !

P.S. :La rédaction de Casus Belli tient à remercier messieurs Andy Simmons et Ian Livingstone, aini que toute l'équipe de Games Workshop pour leur gentillesse.

Joe Casus

Magazines

Enfer, nous ne sommes pas seuls !

The "scribouillard" striksseu backeux ! Encore quelques secondes de perdues par un simple joueur (comme vous) pour essayer de présenter aux lecteurs (vous, quoi...) les magazines et autres parutions qui traînent de plus en plus en kiosques et de moins en moins en boutiques.

Pour commencer, du scénario, encore du scénario et rien que ça, dans le **Casus Belli N°34** (92 pages, 25F), comme si ça pouvait encore intéresser quelqu'un... En plus les illustrations, faites spécialement pour eux, sont signées Margerin, Gauckler et Nicollllllet*. Waua, eux, les cheviiilles ! Et pour tout arranger, vous avez vu le retard ? Et ils osent se prétendre bimestriel... tss, j'en ai les tentacules tout révulsés !

Quelques scénarios aussi dans **Chroniques d'Outre Monde N°2** (72 pages, 28F), dont les pages centrales présentent un environnement de base pour AD&D, articulé sur un ensemble d'îles (avec une carte en couleurs) non totalement détaillées pour permettre au MJ de les inclure facilement dans son monde, ou à la limite de celui-ci, ce qui est une bonne idée. Mais pourquoi faut-il que celui qui s'intitule "Le Mensuel du Jeu de Rôle", tout en remettant soigneusement à leur place les livres à jouer en solitaire, nous gratifie aussi d'une BD-jeu (en solitaire bien sûr) qui occupe plus du quart de ses pages ?
En parallèle avec la suite, et la fin, de la description du monde de Severa, toujours des scénarios, et en quantité, dans **Info-Jeux Magazine N°4** (72 pages, 25F), qui rejoint le reste du monde, ou presque, d'une part avec son format, et d'autre part en ouvrant une boutique dans le 5ème arrondissement. Plein de grands noms dans ce numéro, avec une couverture de Nicollet, un article de Truchaud sur H.P.Lovecraft et une interview de D.Gerfaud, le créateur de Rêve de Dragon. Ah, j'ai failli oublier de signaler aussi la nouvelle classe de personnage pour AD&D, Le seigneur des dragons, sous-classe du Cavalier, qui ne dépareraît pas dans le "Unearthed Arcana"**. A noter aussi, un "plus" dans la qualité visuelle du journal***.
"*Maîtres de Jeu, soyez radins !*", c'est du moins le conseil du **Dragon Radieux N°7** (60 pages, 25F), en plus d'innovations techniques sur "Les trois mousquetaires" et de l'habituelle moisson de scénarios de qualité pour un tas de jeux. Le lieu imaginaire de ce coup-ci, c'est la Capitale Impériale, qui n'existera que dans quelques siècles, si la science fait suffisament d'efforts ; avec son empereur, hautain et inaccessible, par définition... Toujours dans ce numéro, les chroniques de Tregor, univers médiéval-fantastique, sont là pour me permettre de mentionner la parution, très très récente, d'une brochure donnant un "panorama historique, géographique et politique du continent" (sic). Editée par les éditions Dragon Radieux, cette brochure dense de 56 pages (80F), plus une superbe carte du monde grand format (80 x 60), peut fournir une base de jeu à tous les MJ amoureux du détail et de la cohérence. Un must ! (class' non ?).
Dans la série des mondes et des villes, **Le Farfadet N°5** (36 pages, 18F) décrit plus en détail la ville basse de Talis, pleine des marchands et autres "manipulateurs d'argent", les voleurs ne sont pas très loin...Un dossier sur la magie, ses utilisateurs et leur insertion dans un environnement médiéval devrait permettre au MJ, et surtout à certains joueurs, de mieux en apprécier la saveur acidulée...
On prend les mêmes et on continue, avec un scénario Runequest dans cette ville basse, quelques "démoneries" de Cthulhu (j'en frémis encore !...) et hop ! **Le Farfadet N°6** (36 pages, 18F), le journal qui dératise...

Coté fanzines, pas grand chose à signaler, à part **Broos N°2** (56 pages, 15F), spécial Runequest qui réussit quand même le tour de force d'adapter la table de résolution universelle (type Rêve de Dragon ou James Bond) à son jeu favori, et **Magie Elfique N°1** (7 pages, par abonnement seulement), pour lequel AD&D est "Le roi des jeux de rôle", l'Oeil Noir "le plus bête", et CB le pire des canards...
Et en dernière minute, la naissance d'un nouveau zine de Diplomatie : **Anarchy** (J.A., 3960, Sierre, Suisse), qui mélange Diplo et Jeu de rôle sur fond d'ambiance très gotlibienne...

Pour terminer, je me demande si ça ne vaudrait pas le coup, avec tous les mondes, toutes les villes, tous les environnements de jeux décrits avec force détails par toutes les publications sur les JdR (y compris CB, tiens il n'en manque pas un, après Alarian, c'est Laelith et ses ascenseurs) d'ouvrir une agence de voyage galactico-fantaisiste... Y doit y avoir un max de GP à se faire, au prix où est l'épice ça peut valoir le coup !

André Foussat

** C'est pour compenser celui qui manque sur la couv'...*
*** Oui, là, cette phrase est ironique !*
**** Non, non, celle-la ne l'est pas du tout.*

EN FRANCAIS DANS LE TEXTE

Dernier Cercle

● Voilà bientôt quelques mois que **Avatar**, le jeu de science-fiction par correspondance, a été mis en route. Il s'agit pour chaque joueur, suivant qu'il est Empereur, Pirate, Marchand, Antiquaire, Robotron ou Missionnaire, d'arriver à accumuler des points de victoire grâce au commerce, à la négociation ou à la guerre. L'incription (200F + 50F de premiers frais postaux, adressés au Dernier Cercle, 18 rue Gabriel Péri, 38000 Grenoble) est honnête lorsque l'on sait qu'elle couvrira à peu près un an de jeu. Elle comprend l'envoi d'un épais dossier de règles permettant la rédaction des ordres, et surtout la lecture de ceux reçus sur listing informatique. C'est très amusant, mais peut-être un peu complexe pour des néophytes. De toute façon, nous vous en reparlerons, car ce brave Joe Casus est en train de faire une partie.

Etoile du Sud

● Encore un éditeur artisanal. Ici, il s'agit de **Poursuite dans la Mort Blanche**, un scénario médiéval fantastique. Ca commence par des kobolds qui enlève une jeune fille, se poursuit avec des pirates et finit par la tour d'un magicien. Ces 47 pages vous coûteront environ 70F. Etoile du Sud, c'est Jérôme Tournaire et Philippe Guillaume, 107 rue Andrée Thome, 78120 Sonchamp.

Green Games

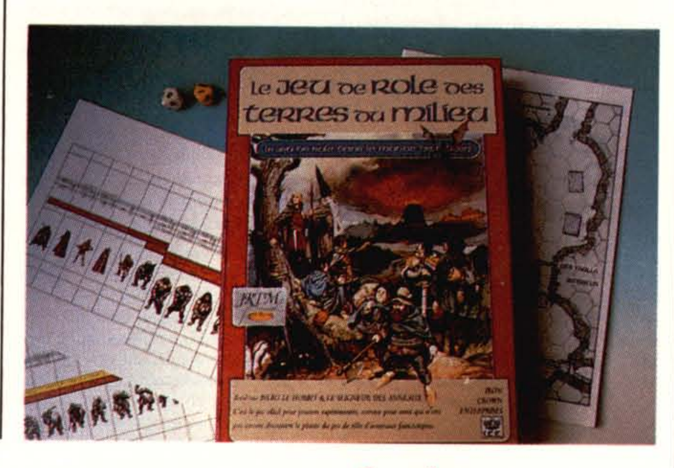
● **Gorilla** est un jeu de réflexion et de tactique sur la gente gorille. Chaque joueur dirige un de ces animaux, définis par leur Age, Sexe, Rang, etc..., et essaye de le faire devenir chef du groupe. Agressions, provocations, unions, même ces paisibles animaux ne rêvent que d'une chose : devenir maître du monde.

AMJ

● **Mission à Miège** est un scénario de 58 pages pour jeux médiévaux fantastiques (niveau 2-3). Il comprend aussi une ville décrite sur 16 pages (eh oui, encore une). Votre mission, protéger la Baronnie de Morth des envahisseurs. L'éditeur, après une tentative de mini format revient à une formule plus conventionnelle. Vous le trouverez pour à peu près 55 francs dans toutes les bonnes pharmacies.

Hexagonal

● Jouez dans le vrai monde de Tolkien, en français. Le **Jeu de Rôle de la Terre du Milieu** est paru. Evidement, **JRTM** , ce sera plus dur à dire que MERP (pour Middle Earth Role Playing). Mais bien plus facile à jouer...



Jeux Descartes



● **Armada** est le Pion d'Or 1986 de Jeux et Stratégie. Il vous fera découvrir un mystérieux continent, regorgeant d'or, mais défendu par de féroces indigènes. Saurez-vous utiliser à bon escient vos flottes ? A noter : la superbe réalisation du plateau et des pions.

Les Elfes

● Depuis que Philippe Mercier a quitté les Elfes, on ne sait pas ce que deviendra le jeu sur Jules Vernes : *Les Aventures Extraordinaires*, puisqu'il en est l'auteur. Suite du feuilleton au prochain numéro...

● Quant à **Simfoot**, vous le verrez bientôt, c'est promis.

● Plus tard, au CNIT, vous découvrirez un nouveau jeu de rôle : **Kabbale**, ainsi qu'**Etoile Filante**, Pion d'Or 81 de Jeux et Stratégie. Kabbale est un jeu historico-fantastique, qui court de l'an 800 à 1985. Une curiosité : Kabbale se joue avec un seul dé, mais à 30 faces. (Rassurez-vous, il sera fourni dans la boîte).



Carrère

● *DragonLance* devient **LanceDragon** en français. Il s'agit ici des livres écrits par Margaret Weis et Tracy Hickman, pas des modules de la célèbre série. L'édition française est plus coûteuse, mais plus grande et plus belle, il faut savoir ce qu'on veut. C'est avec la plus parfaite logique que les *Chroniques d'automne* sont sorties en novembre, que les *Chroniques d'hiver* sont prévues pour janvier et les *Chroniques de printemps* pour avril.

Gallimard

● **Le Sorcier de la Montagne de Feu** est sorti. C'est un jeu pour les 10-12 ans qui mélange les combats des livres-jeux au principe du *Cluedo* (trouvez les 3 clefs cachées sur 9). Il est bien réalisé, avec un beau plateau et de belles cartes (pour 198F). Mais surtout, il y a de superbes figurines en plastique. Une expérience que nous voudrions bien voir avec des jeux de rôle.

● **Pendragon,** et **Les Contes des Mille et Une Nuits** sont toujours annoncés. Peut-être seront-ils déjà en vente au moment où vous lirez cet article...

● Du côté des Livres Dont Vous Etes Le Héros, le n°6 de *Loup Solitaire* : **La Pierre de Sagesse** et le n°7 de *La Quête du Graal* : **Le Tombeau des Maléfices**, prolongent avec bonheur ces deux excellentes séries. Du nouveau avec *Astre d'Or* : **Le Sorcier Majdar**, écrit par Joe Dever et Ian Page. Il utilise le même système que *Loup Solitaire*, mais remplace le guerrier par un magicien.

● **Tout savoir sur les Jeux de Rôle et les Livres dont vous êtes le héros** est un gros bouquin encyclopédique, chez votre libraire pour 72 F. Tout est dans le titre.

Bitume

● Nouvelle édition pour ce jeu mad maxien en diable. Elle est maintenant photocomposée et diffusée dans les relais Descartes. Si malgré toute cette bonne volonté, vous ne trouviez pas le jeu, écrivez à Croc, 40 rue des Etats Généraux, 78000 Versailles. Joignez 100F dans l'enveloppe et **Bitume** nouveau vous parviendra.

Association Objectif

● Un autre jeu de science-fiction par correspondance. Il s'agit de **Galaxy**, déjà joué en Angleterre. Vous recevrez les règles et votre adhésion contre l'envoi de 100F à l'Association Objectif, 6 rue du Vignoble, Gunstett, 67360 Woerth.

International Team

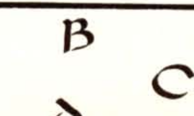
● **Roma** est un jeu de stratégie dans la Rome Antique (on s'en doutait), qui comprend des combats navals et terrestres.

● **Blue Stones** est un wargame fantastique qui se passe dans le même monde que celui de *Zargo's Lords*.

ERRATA

Dans notre numéro 34, le scénario Siège, **Sus aux Cathares** *(p.84) aurait dû comporter la mise en place des cartes comme ci-dessous :*



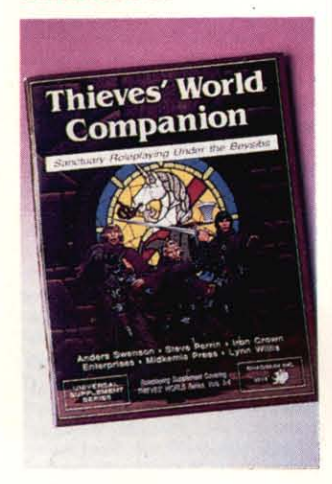
MADE IN AILLEURS

Mayfair Games

● Il existe maintenant un jeu de plateau sur le monde d'Elfquest, **Elfquest Boardgame** !

● Deux nouveaux scénarios pour DC Heroes : **Pawns of Time** et **An Element of Danger**.

Chaosium



● **Thieves' World Companion** est le supplément pour la ville du même nom. Il contient assez peu de matériel nouveau, à part quelques personnages décrits dans les livres 3 à 6 de la série (seulement en édition anglaise). Par contre, on a les caractéristiques pour Runequest 3 et MERP de toutes les personnalités de la ville décrites dans la boîte d'origine.



TSR

● Avec la nouvelle édition de Gamma World sortent trois modules, **GW7 : Beta Principle ; GTW8 : Gamma Base ; GW9 : Delta Fragment.**

● **The Book of Lairs** est un supplément pour AD&D qui donne 60 propositions de mini scénarios à incorporer dans des campagnes. Tout est fait pour simplifier la vie du DM : deux ou trois propositions de départ, niveau des aventuriers, total des GPs et XPs à gagner, réactions des monstres rencontrés, plans des lieux, tout est déjà prêt. Si le *Monster* avait été réalisé comme ça, il aurait été 10 fois plus gros, mais aurait été 10 fois plus intéressant.

● **RS1** est bien entendu un module AD&D pour Red Sonja, une autre des créations de Robert Howard.

● **H2, The Mines of Bloodstone** est un donjon de haut niveau s'appuyant sur les règles du Dungeoneer's Survival Guide.

● **N4, Treasure Hunt** est un module pour un niveau qui n'avait jusque là jamais été imaginé : le niveau 0, le plus difficile de tous.

● **I10, Ravenloft II**, louche du côté de Rêve de Dragon. En effet, le méchant vampire du I6 n'existe que dans un rêve, qui peut aussi être le monde réel. On passe d'un monde à l'autre par des accès d'une fièvre étrange. Vous avez dit étrange ?

● Eh oui ! Et de dix ! Vous pouvez maintenant vous procurer le **Wilderness Survival Guide**. Le nouveau tome AD&D pour la survie par temps pluvieux. Pas grand chose d'intéressant dedans, et beaucoup de reprises du *Dungeonneer's*. Faible !

● **Creature Catalog** est un supplément pour D&D qui regroupe tous les monstres rencontrés dans les modules. C'est l'équivalent du *Monster Manual*.

● La dernière boîte pour D&D est enfin sortie. Il s'agit des **Immortals Rules**. Dans la précédente, vous appreniez comment devenir un dieu, maintenant vous savez quoi faire de vos journées. Bien plus intéressant qu'il n'y paraît au premier abord.

● Et évidemment, **IM1** est le premier scénario pour les Immortels. Arriveront-ils à sauver les fondements de l'Univers ?

● DA1 et DA2, **Temple of the Frog** sont le commencement d'une nouvelle série de modules pour D&D qui promet d'être aussi longue que celle des DragonLance pour AD&D.

ICE

● Rolemaster est un des plus gros systèmes de jeu de rôle. Il prend encore du volume avec de nouveaux sorts et de nouvelles classes et races de personnages, grâce au **Rolemaster Companion**.

● **Lords of Middle Earth Vol.I** vous donnera toutes les caractéristiques et descriptions des Immortels de l'oeuvre de Tolkien : les Elfes, Maiar et Valar.

GDW

● **Armies in the Night** est un scénario pour Twilight 2000 qui se passe dans un New-York sans électricité. Quant à **RDF Sourcebook**, c'est un supplément pour le même jeu qui décrit tous les événements se déroulant dans le Golfe Persique (Iran, Irak), de 1988 à 2000.

Leading Edge

● **Phoenix Command** est un complément à tout jeu de rôle guerrier moderne. Il contient des règles et la description de plus de 140 armes. Recommandé par Rambo.

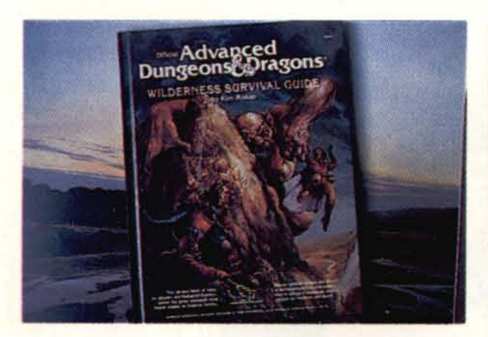
West End Games

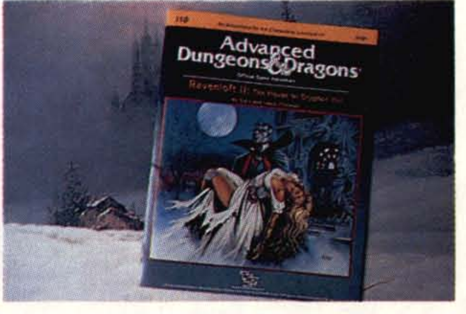
● **The Price of Freedom** annonce la couleur. Les Etats-Unis sont envahis par les odieux Soviets, personne ne peut aider les courageux Américains. Ils vont devoir combattre : "*Plutôt Mort que Rouge !*"(Sic). WEG nous avait enseigné l'humour avec Paranoïa et Kings & Things*. Il s'agit ici d'une tentative tout à fait "sérieuse" pour plonger les Américains dans l'ambiance de la Résistance française (dixit l'éditeur, mais wait and see).

● **Hil Sector Blues** est une campagne pour Paranoïa de niveau Bleu. (Hill Street Blues est un feuilleton policier TV américain que les spectateurs de Canal+ ont pu découvrir il y a trois ans).

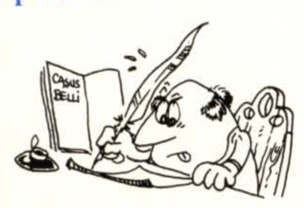
FASA

● Le **Star Trek IV Sourcebook** vous renseigne sur tous les changements de l'Entreprise qui sont intervenus dans les films qui ont suivi la série télévisée.





Service Copies Anciens Articles Epuisés



Dans la série "..et si vous me donnez de l'argile, je pourrais aussi vous faire des briques", nous allons tenter de vous offrir un service de photocopies, uniquement bien sûr pour les numéro indiqués "épuisés" dans notre page de commande d'anciens numéros. Si donc vous voulez absolument un article introuvable, il suffit de nous envoyer *une enveloppe suffisament affranchie avec votre adresse, accompagnée d'un petit mot pour donner les références exactes de l'article (Numéro de CB, page, Titre), et d'un chèque de 15F à l'ordre de Casus Belli*. Cette possibilité est limitée à un article par envoi, ou à 4 pages dans le cas d'articles de une page ou deux. Nous tâcherons de vous satisfaire dans les plus brefs délais. Quoique jusqu'à fin janvier, nous risquons d'être un peu pris par le temps...

Adressez vos demandes à Casus Belli Rédaction, service copie, 5 rue de la Baume, 75415 Paris CEDEX 08.



■ **Vosges**. Le club *Exodus* reprend ses activités, et notament des parties de AD&D, Cthulhu, l'Oeil Noir, Empire Galactique, Méga et Compagnie des Glaces. Pour tout renseignement, adressez-vous à la mairie d'Uxegney 88390 Darnieulles ou à la Maison des Petits, Quai des Bons Enfants, 88000 Epinal.

■ **Colombes**. Le club des *Dés Traqués* vous signale que l'on peut jouer tous les jours de 15h30 à 19h (sauf le dimanche) à AD&D, Rêve de Dragon et Cthulhu. Contactez le magasin *Le Son des Images*, 25 rue des Monts-Clairs, 92700 Colombes. Tél : (1) 47.80.70.20.

■ **Montreuil**. La ludothèque de cette belle ville ouvre ses portes aux jeux de rôles, wargames et jeux de société. Téléphonez au (1) 48.58.00.70 le mardi, jeudi ou samedi de 14h à 18h.

■ **Pau**. Ouverture d'un club nommé *Chaonexion*. Pour tout renseignement, demandez Olivier au (16) 59.33.27.45

■ **Haillan**. A cinq kilomètres de Bordeaux, retrouvez *La Guilde des Nécromanciens*, au Foyer Culturel de Haillan, le samedi de 14h à 19h. Vous y jouerez à Chivalry & Sorcery, Runequest, Dragonquest, Rolemaster, Space Opera, Cthulhu et Bushido, ainsi qu'à plusieurs wargames. Contactez Jean-Michel Ringuet au 10 rue Roxane, Le Haillan, 33160 St Médard-en-Jalles. Tél : (16) 56.34.05.50.

■ **Torcy**. Changement d'adresse pour les *Dragons du Val Maubuée*. Jeux de rôles (AD&D, Cthulhu, Trauma...), wargames (napoléoniens avec figs, médiévaux) et Diplomatie se retrouvent maintenant du samedi au dimanche matin à la Ferme du Couvent, 22 rue du Couvent, 77200 Torcy. Contact auprès de Sylvain Desharbes au (16) 60.05.55.70 ou Jean-Pierre Mathiot au (16) 60.05.40.50.

■ **Evry**. *Les Hobbits du Pré Vert* nous annoncent qu'ils jouent à tous les jeux de rôle (sauf à l'Oeil Noir ? ! ?). Ils ouvrent leurs portes le vendredi à 18h et le samedi à 14h. Le lieu de rendez-vous est la maison de Quartier J.Prévert, au 402 square Jacques Prévert à Evry. Renseignements complémentaires chez Philippe au (1) 69.06.58.06 ou chez Franck au (1) 60.79.13.62.

Clubs



■ **Vichy**. *L'Amicale des Sauveurs de Mondes* a décidé de combattre les créatures de Cthulhu, les Orques de Sauron, les Elfes Noirs de Lolth. Et tout ça sans avaler une goutte d'alcool ? Pour le savoir, contacter P.Chouvel à l'hotel Majestic, rue du Majestic, 03700 Vichy. Ou téléphonez au (16) 70.98.65.19.

■ **Bry-sur-Marne**. *L'Epée des Brumes* ne joue qu'à un seul jeu : Nightmares, une adaptation personnelle de AD&D. Toutes les aventures se passent dans un seul monde où les joueurs se rencontrent au gré des déplacements de leurs personnages. Il s'agit d'une campagne où l'on peut même "commander" son aventure à l'avance. Pour tout renseignement, téléphonez au (1) 47.06.79.28 ou écrivez à Marc Laurençon, 181 Bd Pasteur, Résidence Beausite Bât.B4, 94360 Bry-sur-Marne.

■ **Tulle**. Un club de JdR et Wargames s'est créé au Lycée Edmond Perrier de Tulle. Il s'y réunit deux fois par semaine. Contactez Jérôme Parel au (16) 55.26.21.54.

■ **Périgueux**. *Le Sanctuaire de l'Imaginaire* attend tous les dimanches après-midi, de 13h30 à 19h, les aventuriers désireux de découvrir AD&D, D&D, Maléfices, Cthulhu, Paranoïa, James Bond, Trauma, Baston et la Compagnie des Glaces. Le Sanctuaire réside au sein du club MU, boulevard Lakanal, face aux pompiers. Renseignements chez Marc, au (16) 53.08.30.03 ou chez Manu au (16) 53.09.57.01.

■ **Montrouge**. *L'Antre des 3 Dragons* pratique Tunnels & Trolls, ainsi que AD&D. Contact chez Jean-Luc au (1) 42.53.44.26, ou José au (1) 42.53.02.14.

■ **Paris**. C'est au 19 rue des Petites Ecuries que se retrouvent les membres du club *Les Acides*, pour y jouer à Battlecars, AD&D, Cthulhu, Golden Heroes, Judge Dredd, Empire Galactique et Indiana Jones.

■ **Maison Alfort**. Plus de 19 jeux (rôle et plateau) sont pratiqués au *Cercle Fantastique*, le vendredi de 20h au samedi 6h et du samedi 14h au dimanche 12h. On vous attend au 12 rue Georges Gaume, 94700 Maison-Alfort, mais vous pouvez vous renseigner auprès de Hervé Gueguen au (1) 48.46.11.30. ou Guillaume Ribot au (1) 43.78.75.00.

■ **Auch**. Il ne suffisait plus au club *Les Runes de Gascogne* de jouer à AD&D, Cthulhu, Méga II ou à des wargames. Il se réunit maintenant tous les samedis à partir de 18h, à l'ancien Musée, rue Guynemer ; pour y découvrir Diplomacy, Sherlock Holmes, Supergang et Baston. Contact : Jean-Yves Desbons au (16) 62.05.44.59.

■ **Romilly-sur-Seine**. C'est tous les samedis, de 14h à 19h30, et de 20h30 à l'aube, que se réunit le club *Démons et Merveilles*. Il est sis à la MJC-MPT, 70 avenue Pierre Brossolette, 10100 Romilly-sur-Seine. Téléphonez à la MJC au (16) 25.24.80.56 ou à Philippe Godier, au (16) 25.24.08.69.

■ **Cergy-Pontoise**. Un club de JdR existe à la Maison de Quartier, au Forum des Touleuses, à Cergy-Pontoise. Il fonctionne le mercredi, de 14h à 18h30. Allez-y donc voir...

■ **Charly-sur-Marne**. *Le Phénix Vert* est un nouveau club situé à 15 km de Château-Thierry. On y pratique toutes sortes de jeux de rôle. Si vous voulez avoir des précisions sur d'autres clubs de la région, voyez notre rubrique "A-venir", pour le record de joueurs. Quant au Phénix, vous le trouverez 49 rue des Aulnois, Ruvet, 02310 Charly-sur-Marne.

■ **Argenteuil**. Enfin un club pour les vraiment jeunes (10 ans). Il est logé à la Maison de Loisirs "Gavroche" d'Argenteuil. On y joue le mercredi après-midi et un samedi par mois, de 14h à 18h. Les jeux pratiqués sont l'Oeil Noir, l'Ultime Epreuve et Fief. L'année prochaine, on pratiquera aussi les règles avancées de l'Ultime Epreuve, D&D et peut-être Bushido. Vous pouvez contacter "Gavroche" au (1) 39.81.46.49. ou Michel l'animateur au (1) 34.10.51.61 (le soir).

■ **La Rochelle**. *La Compagnie de Fëanor* invite les téméraires à jouer à AD&D, Cthulhu, Paranoïa, Runequest, C. des Glaces, MERP, etc... Vous pouvez vous rendre au 7 rue Camille Desmoulins, Villeneuve des Salines. Pour tout renseignement, appelez en semaine Laurent au (16) 46.67.64.09 ou Michel au (16) 46.42.32.90 le week-end.

■ **Viry-Chatillon**. On ne sait pas ce qu'il en est avec les dragons, mais le club *Lépreux Chevaliers* ne craint pas les mauvais jeux de mots. Rencontrez-les le samedi à partir de 14h30, à la MPT de Viry-Chatillon, pour jouer à Cthulhu,



















MERP, D&D, AD&D, Maléfices, Bushido et Squad Leader. renseignements à la MPT au (1) 69.05.78.29.

■ **Bruxelles**. *MAGIM*, le grand club bruxellois déménage au 30 rue Sainte-Catherine (au dessus du café 't Kapiteinje). La liste des jeux pratiqués et des campagnes est trop importante pour pouvoir vous la communiquer. Votre seul recours est de joindre Roger Faucon, au (02) 512.29.96. Quant aux réunions, elles ont lieu le vendredi à partir de 18h, le samedi à partir de 12h, et à partir de 14h pour le dimanche.

■ **Bretagne**. Dernière minute : la *Guilde des Jeux de Simulation* a vu le jour le 29 novembre à Quimper. Elle regroupe les clubs : *Le Troll Farci* de Quimper, *Enfer et Contre Tout* de Rennes, *Dragons sur Hexagones* de Brest, *Les Hussards d'Ysengard* de Bruz et la *Guilde des Egorgeurs de Troll* de Morlay.

Boutiques

● **COLOMBES**
Le magasin **Le Son des Images** vous annonce l'ouverture d'un secteur jeu de rôle (figurines, revues, jeux, vente par correspondance). Rendez vous au 25 rue des Monts-Clairs, 92700 Colombes. Tél : (1) 47.80.70.20.

● **PARIS**
Computers Music & Games a ouvert ses portes au 75 rue Pigalle (75009 Paris). Mélange original, il propose aussi bien les derniers logiciels de jeux de simulation, de rôle et d'aventure que les fascinantes machines de l'informatique musicale, avec dans un coin un rayon figurines et jeux de rôle (en boîtes normales). Gaspant comme cocktail ! Tél : (1) 42.81.40.80

● **NIORT**
Le Petit Poucet est un nouveau relais Jeux Descartes. Suivez les petits caillous blancs jusqu'au 13 rue Jean Ricard, à Niort.

● **ANTIBES**
Oh fang ! Té, il y a une nouvelle boutique au bord de la Méditerranée. Elle se nomme **Le Damier**, et c'est également un relais Jeux Descartes. Vous la trouverez 69 Bd Wilson (06600 Antibes), et le téléphone est (16) 93.61.69.29.

● **CLERMONT-FERRAND**
Les Arvernes soucieux de trouver des jeux de société, de rôle ou wargames peuvent se rendre au magasin **Le Cromlech**, Hall de la Gare Routière, 69 Boulevard Gergovia (63000 Clermont-Ferrand). En cas de doute, téléphonez au (16) 73.35.53.61

● **EXCALIBUR**
Une erreur s'est glissée dans les numéros de téléphone données dans la publicité du numéro précédent. Il faut donc lire pour Metz le (16) 87.33.19.51, pour Nancy le (16) 83.40.07.44, et pour Strasbourg le (16) 88.35.64.12.

● **LYON**
Mobilisation générale, une équipe d'irréductibles s'est refusée à accepter la fermeture de **A Vous de Jouer**, le magasin lyonnais. Celui-ci rouvre donc ses portes dès début décembre, toujours au 30 cours de la Liberté.

● **NIMES**
La Vouivre est un nouveau relais Jeux Descartes. Il se trouve 7 rue des Marchands, 30000 Nimes. Tél : (16) 66.76.20.04. La Vouivre est aussi le nom d'un serpent fabuleux, le saviez-vous ?

WHAT'S YO

From U.K.



Tik, tik, tik, tik... bouff ! ! Sacre bleu ! Donner und blitzen ! Que sera sera ! Solzhenitzin [1] ! Graham Staplehurst parle aux Français depuis l'autre côté de la Manche.

Oui, je suis revenu, après que les émissaires infatiguables du grand CB m'aient retrouvé au dernier grand *Games Day* à Londres. Vous remercierez de ma part Jean Balczesak de m'avoir offert à boire. Ce Games Day 86 était un peu déçevant pour ceux qui, comme moi, y vont depuis des années : le prix de la bière augmente, et il devient de plus en plus difficile de trouver un bon nouveau jeu ; il n'y a que l'âge des participants qui diminue.

L'impression d'ensemble est que l'industrie du jeu patauge un peu en Angleterre. Sur le continent, le jeu de rôle est encore dans sa phase de croissance. Chez nous et aux Etats-Unis, les maisons d'édition de jeux en sont juste à chercher des jeux "à jeter après usage", afin de tirer profit des tendances et des modes actuelles. L'exemple type est Steve Jackson Games, qui, après avoir publié d'excellents jeux comme *Ogre*, *Toon* et *Illuminati* en est réduit à mettre sur le marché des livres d'aventures en solitaire basés sur "Car Wars".

Aux Etats-Unis, un grand nombre de maisons d'édition de jeux sont dans des situations désespérées. Héro Games a fait faillite au début de l'année et maintenant c'est Pacesetter, l'éditeur du jeu de *Chill* [2] et de l'excellent jeu sur plateau *Black Morn Manor*, qui a apparemment cessé toute activité. Les gens se battaient presque au Games Day pour s'approprier les quelques derniers exemplaires de leurs jeux, au grand désespoir de Games Workshop qui avait espéré pouvoir les publier sous licence en Angleterre.

Il n'y a pas que les petites compagnies qui sont atteintes. On dit que le "grand-père" du jeu de rôle, le géant TSR lui-même, subit une crise grave. TSR UK Ltd. pourrait bien fermer ses portes bientôt, Don Turnbull, qui en était le directeur depuis longtemps, aurait été relevé de ses fonctions.

Pendant ce temps, aux Etats-Unis, les "usines" de Lake Geneva produisent un mélange de choses plus ou moins bonnes. Pour D&D, c'est une nouvelle extension, appelée *Immortals* pour ammener des personnages jusqu'au 36ème niveau (*arrrgghhh* !) et pour AD&D c'est un grand bond en arrière dans *Blackmoor*, le monde de Dave Arneson. Avec une suite de modules dans cet univers, TSR espère renouveler la réussite de la série *Dragonlance*. Cette dernière, qui aurait dû soutenir les bénéfices de TSR pour encore un an ou deux, en s'étirant jusqu'au numéro 20, sera bientôt terminée. Tracy Hickman, concepteur à la base de toute l'histoire, a quitté la compagnie dans des circonstances inconnues...

Une compagnie américaine qui se porte bien, c'est ICE. J'en parle pour vous dire que la version traduite en français de MERP (c'est à dire JRTM) est basée sur la seconde édition, révisée, qui est bien meilleure, bande de petits veinards[3]...
ICE est aussi responsable du "sauvetage" de plusieurs jeux de rôle venant de Hero Games, entre autres l'excellent système "Fantasy Hero". On en recausera.

En Angleterre, les fabricants de jeux n'ont pas été trop paresseux, bien que le Games Day n'ait pas montré une activité débordante dans le domaine du jeu de rôle. Games Workshop a sorti un certain nombre de jeux sur plateau au parfum de "fantasy". Il y a d'abord un jeu de Steve Jackson, *Warlock of the Firetop Mountain*, basé sur le livre-jeu "best-seller" du même nom (et publié en France par Gallimard ; voir dans les Nouvelles du front), et puis *Blood Royale* une sorte de successeur à *Warrior Knights*, de Derek Carver.

Quelques petites compagnies, toutes récentes, ont émergé pour produire juste un jeu ou deux chacune. L'un des meilleurs est *Sufferin' Spirits* édité par "3 Wishes" : un jeu avec des goules et un certain nombre de prêtres essayant de ramener au calme un cimetière plein de fantômes et autres morts-vivants.

Pour finir, je voudrais mentionner deux nouveaux produits assez spéciaux de Games Workshop.
Le premier *Green and Pleseant Land* [4], est un supplément anglais pour l'Appel de Cthulhu, situé entre 1920 et 1940, avec plusieurs aventures très variées, un matériel et des idées de base inspirés de la fiction et de faits réels de l'époque. Ce supplément a été très long à concevoir mais il est d'excellente qualité et devrait très bien marcher, sachant que, en plus, GW réédite Call of Cthulhu dans une présentation bon marché. Je suis sûr qu'avant peu de temps un éditeur entreprenant va faire la même chose, en France avec les Années Folles.
Le second, c'est *Warhammer Fantasy Role Playing (WFRP)*. Dans le monde de Warhammer, le jeu avec figurines de GW, WFRP est un jeu très détaillé pour lequel on nous promet une très grande quantité d'aides de jeu. A la base, il sera produit sous la forme de campagnes et de séries d'aventures un peu comme MERP l'avait été. Espérons simplement qu'il sera à la hauteur de sa réputation.

Si vous avez l'intention de visiter l'Angleterre et de rencontrer des joueurs de jeux de rôle, un certain nombre de conventions sont déjà prévues pour l'an prochain.
Games Fair, organisée par TSR à l'université de Reading, se tiendra du 10 au 12 Avril. Guettez les annonces dans la presse spécialisée anglaise et inscrivez vous rapidement si vous voulez passer un week-end d'amusement et de AD&D. Plus tard dans l'année, il y aura *Koancon 87*, la répétition de la convention très réussie qui a duré 2 jours et demi cette année à Coventry. Koancon est organisée par des joueurs sans aucun lien avec les compagnies d'édition de jeux, et c'est tant mieux. Ca se déroulera probablement en août.

Bien, c'est à peu près tout pour l'instant. Les dessins sont de Adrian Barber et je me demande qui cela peut bien représenter...

Graham Staplehurst

(1) Traducteur au Rédac'chef : Et tu veux vraiment que je traduise ça ?
(2) NdT : Bientôt en français chez Schmidt.
(3) NdT : Graham a publié plusieurs modules pour MERP dans les précédents White Dwarf. C'est un jeu qu'il semble particulièrement apprécier.
(4) NdT : J'ai tendance à dire "Qu'elle était verte ma vallée..."

UR GAME ?

From U.S.A.

Extrait d'une conversation téléphonique entre Didier Guiserix (Casus Belli, France) et Philippe B. (obscur correspondant, USA)

D.G. : *Allo Philippe. Comment vas-tu ? Ce serait bien si tu couvrais la Gen Con 86 pour Casus Belli. Enfin, ça serait même indispensable. OK ?*

P.B. : *Heu...*

D.G. : *Bon, salut, je raccroche, les conversations coûtent cher sur cette distance. Nous attendons ton papier. Casus compte sur toi.*

P.B. : *Mais...Allo, Allo ? !* (tonalité).

Enfer, la Gen Con se déroule du 14 au 17 août, date de mes vacances à Vancouver, Canada. J'appelai Philippe F. (un autre obscur correspondant) qui me précisa qu'il prendrait les siennes, de vacances, à la même date, en Californie. Fébrilement, je composai le numéro de Scott Bizar, notre contact principal aux USA : le patron de FGU. Mais le grand homme ne portant pas dans son coeur les organisateurs de la convention, il ne s'y rendrait donc pas.

Allions-nous donc faillir à notre mission d'information, laissez nos lecteurs confrontés à la page blanche ? Non pas, car je réussis à mettre la main, grâce aux conseils de Scott, sur Dan Mathesson, qui irait pour Casus à ce rendez-vous des joueurs... Dan connaît bien la convention puisqu'il a participé cette année à sa 13ème Gen Con, et a d'autre part travaillé quatre ans à TSR, tout près de Gary Gygax, célèbre créateur du non moins célèbre D&D.

La Gen Con, comme le sait tout elfe ou orc qui se respecte, est organisée par TSR. Après les brutales réductions d'effectif qui ont secoué le géant du jeu de rôle (à cause des suites, entre autres, de choix marketing et financiers assez désastreux) Dan est entré chez *Black-Hawk*, 5ème distributeur de jeux aux Etats-Unis. Les présentations étant faites, que s'est-il donc réellement passé du 14 au 17 août au Mecca Auditorium Center de Milwaukee, Wisconsin ? (Milwaukee se trouve à peu près au centre des Etats-Unis, et donc très très loin de la Floride ou de la Californie qui recèlent comme chacun sait soleil, mer, plage et surf.)

Eh bien, ce n'est pas très net : ni vraiment une convention réservée aux seuls joueurs, ni vraiment un foire de rencontre de fabricants et créateurs de jeux mais un peu (beaucoup) des deux. Il y eu quelques 5000 visiteurs ou joueurs à s'acquitter des $35 de droit d'entrée pour 4 jours, un chiffre semble-t-il en baisse par rapport aux années précédentes. Il faut dire que cette année, le lieu de la manifestation, en plein centre d'une grande ville américaine, et des problèmes de logement (rien n'était prévu pour accueillir les participants) ont empêché bien des jeunes joueurs aux moyens financiers limités de s'y rendre. Or ce sont ces jeunes de 12 à 14 ans qui constituent le marché de renouvellement, le ballon d'oxygène indispensable au futur du jeu de simulation, et on ne le répète jamais assez, *NA !*

Ceci étant dit, 5000, ça n'est pas si mal et puis, si les visiteurs étaient moins nombreux, ils ont d'autre part assailli les stands de vente tenus par les principaux noms du jeu ou leurs représentants WEG, FGU, Chaosium, GDW, Steve Jackson Games, TSR (bien sûr) etc... Parmi les best-sellers, on peut citer l'incroyable *Battletech* de Fasa dont 422 exemplaires ont été vendu en 4 jours. Ce chiffre record a été atteint grâce à un plan marketing parfaitement orchestré pour soutenir Battletech et ses suppléments *Aerotech, Citytech, Mech Warriors*, etc... Romans, comics books et figurines en plastique attirent et inspirent les hordes de joueurs vers ce gentil délassement tout en missiles et robots tueurs. De plus, de l'avis de tous, le système de jeu fonctionne bien.

Les autres bonnes ventes furent *Twilight 2000* qui comme chacun sait vous plonge dans l'univers post-apocalyptique d'une Europe dévastée par la Troisième Guerre Mondiale, et *Paranoïa* : un regard ironique, intelligent, (presque) parodique sur le jeu de rôle.

Même si ce n'est plus la folie chez TSR, ce n'est pas non plus l'effondrement. La firme Wisconsienne se cantonne dans un conservatisme prudent, en laissant aux petites entreprises le soin de s'aventurer sur les pentes glissantes de systèmes de jeu originaux. TSR continue à bien vendre, bon an, mal an ses boîtes de base *D&D, AD&D* et *Star Frontiers*, et tout ce qui tourne autour. Etonnant ? Non car, comme dit Dan, un jeu de rôle vaut ce que vaut son maître de jeu !

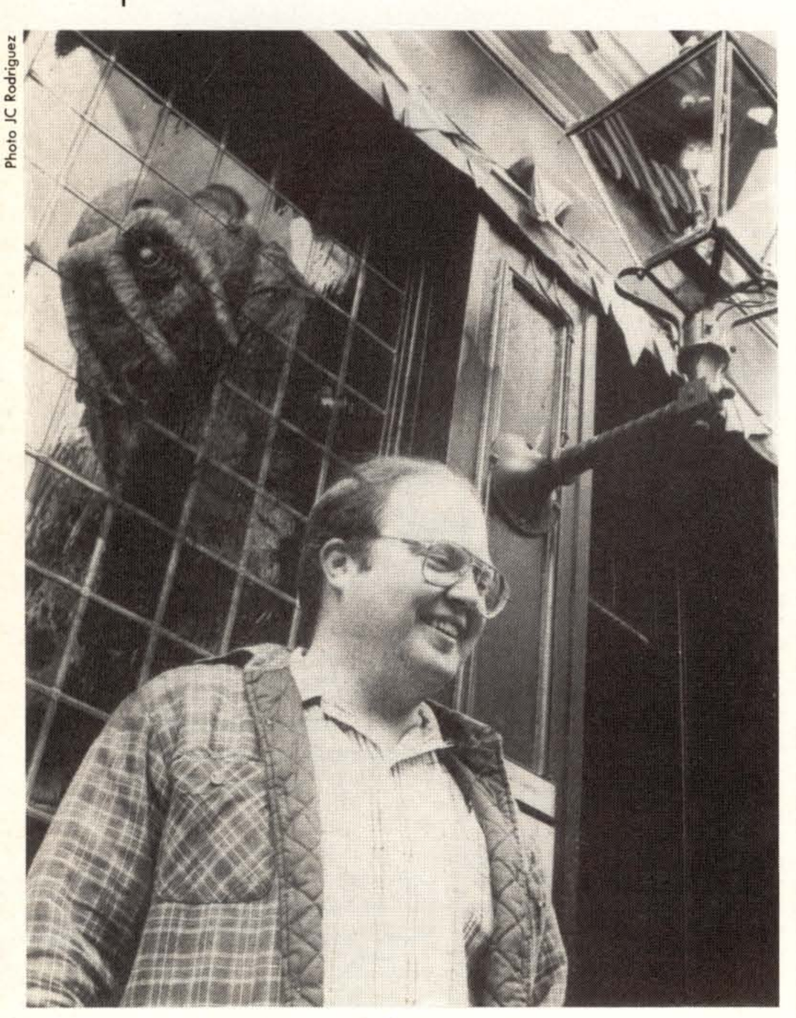
En conclusion, il semble que l'homo sapiens americanis soit toujours prêt à acquérir ces machines à rêver, également disponibles dans votre magasin de plus proche.



Philippe Bourrat
Philippe Fournel
Dan Mathesson

Tête à tête avec Monsieur Cthulhu

Photo JC Rodriguez



Sandy Petersen au pays de Cthulhu By Gaslight...

Londres, Septembre 86. Le grand créateur de l'Appel de Cthulhu, Sandy Petersen, avait fait spécialement le voyage de Californie en Europe pour assister au Games Day 86 dont il était l'invité d'honneur. Harcelé sans cesse par ses fans, il n'a pratiquement pas eu un moment à lui pendant les deux jours qu'à duré la grande convention londonienne. Pour le rencontrer, il nous a fallu le poursuivre jusque dans le pub où il prenait son déjeuner. Casus Belli ? Il connaissait. C'est donc avec un large sourire que ce grand gaillard au visage lunaire a engagé une conversation à bâtons rompus avec nous. Tout en dégustant l'un de ses plats étranges au fumet surprenant dont la gastronomie anglaise a le secret...

Casus Belli : *Sandy Petersen, quel est le premier jeu de rôle auquel vous avez joué ?*
Sandy Petersen : *Donjons & Dragons, bien sûr.*
C.B. : *AD&D ?*
S.P. : *Oh, vous savez, en 1973, ça s'appelait juste Donjons & Dragons.*
C.B. : *Et aujourd'hui, quels sont vos jeux préférés ?*
S.P.(pensif) : *Runequest... L'Appel de Cthulhu... et Bushido. Mais j'aime bien aussi les wargames.*
C.B. : *Comme par exemple ?*
S.P. : *Les échecs (*), Squad Leader... les classiques, quoi ! Je ne dédaigne pas non plus les jeux sur plateaux, comme le Monopoly* (rires) *ou Rencontre Cosmique.*
C.B. : *Est-ce-que L'Appel de Cthulhu a été le premier jeu sur lequel vous avez travaillé pour Chaosium ?*
S.P. : *Oui et non. J'ai commencé par écrire un jour à Greg Stafford* (le président de Chaosium. NDR) *pour le supplier de me laisser travailler sur un jeu de rôle inspiré de l'oeuvre de H.P. Lovecraft, dont je suis un vieux fanatique. A l'époque, Chaosium était sur un projet de ce genre intitulé provisoirement "Dark Worlds". Personnellement, j'avais plutôt envie de faire quelque chose basé sur le cycle onirique de Lovecraft (cf Démons et Merveilles). Et puis un beau jour, miracle : j'ai appris que je devais faire L'Appel de Cthulhu ! Mais, ça m'a pris pas mal de temps et, en fait, ma première "oeuvre" publiée par Chaosium fut "Foes", un supplément pour Runequest.*
C.B. : *Est-ce qu'il vous a été facile de concevoir L'Appel de Cthulhu ?*
S.P. : *Pas vraiment, non. Au départ, je pensais qu'il me suffirait de plaquer le système de Runequest sur l'univers de Lovecraft. Mais rapidement, j'ai réalisé que ce n'était pas si simple. J'ai ainsi eu d'énormes difficultés pour "estimer" les dieux cthuliens en termes de jeu. Greg Stafford a dû me donner un petit coup de main pour tout ce qui concernait les compétences. Enfin, c'est en lisant un article dans le magazine Sorcerer's Apprentice, que j'ai eu l'idée d'inventer une caractéristique spéciale appelée Santé Mentale. Mais, même le stade de la réalisation finale a posé des problèmes, et le jeu est sorti avec beaucoup de retard par rapport à ce qui avait été prévu à l'origine. A croire qu'il était maudit !* (rires)
C.B. : *Dernièrement, vous avez participé à la conception de Ghostbusters, le jeu de rôle de West End Games. Pourriez-vous nous en parler ?*
S.P. : *Hum ! Eh bien, la principale chose à dire est que Ghostbusters est certainement le jeu de rôle le plus simple du monde : il n'a que deux pages de règles ! Pour ma part, je n'avais pas été particulièrement emballé par le film et il m'a été assez difficile d'en tirer un jeu cohérent. Mais je crois que mes collaborateurs et moi-même avons fait un travail satisfaisant ; Ghostbusters est destiné à des gens qui veulent jouer rapidement, sans trop se compliquer la vie. Enfin, j'avoue que je le trouve un peu simpliste...*
C.B. : *Quelle est votre position exacte au sein de Chaosium ?*
S.P. : *Je suis responsable du service conception.*
C.B. : *Est-ce-que Avalon Hill va continuer à distribuer Runequest III ?*
S.P. : *Bien sûr ! Le prochain supplément à paraître s'intitulera "Land of Ninja" et permettra de jouer dans l'univers du Japon médiéval. Je viens juste de travailler dessus avec Bob Charrette, le créateur de Bushido, et il devrait sortir en décembre. L'année prochaine, nous devrions sortir deux autres suppléments en boîtes : "World of Glorantha" et "Creatures of Glorantha". Parce que Glorantha, justement, est un monde imaginaire qui est très populaire aux Etats Unis. Par la suite, il y aura des suppléments consacrés aux civilisations aztèques, hindoues, etc... En attendant, Avalon Hill devrait publier dans un très proche avenir une version "économique" de Runequest III. Il y aura moins de détails et moins de monstres, mais elle devrait satisfaire tous ceux qui se sont plaints du prix exorbitant de la boîte normale.*
C.B. : *Et quelles seront les prochaines parutions pour L'Appel de Cthulhu ?*
S.P. : *Tout d'abord, un livret intitulé "Terror Australus" ou "Cthulhu sens dessus-dessous", ce qui ne fera sûrement pas plaisir aux Australiens* (rires). *Il s'agit du dernier volet de la campagne des "Masques de Nyarlathotep". En juillet ou en août 87, il y aura aussi "Cthulhu 1987", une boîte permettant de jouer des aventures ayant pour cadre l'époque actuelle.*
C.B. : *Que pouvez-vous nous dire de Hawkmoon, le nouveau jeu de rôle de Chaosium qui sort en novembre ?*
S.P. : *C'est un jeu tiré de la Saga des Runes de Michael Moorcock. Ce sera, après Stormbringer, le deuxième titre d'une série consacrée à ce qu'il appelle son "champion éternel". Hawkmoon utilise les mêmes règles de base que son prédécesseur et lui est parfaitement compatible, à une seule exception près : dans le monde de Dorian Hawkmoon, la magie n'existe pas, elle est remplacée par des "sciences légendaires" (sciences lores), ce qui revient pratiquement au même.*
Début 87, nous sortirons aussi pour Stormbringer un livret ayant pour titre "Multiverse", qui présentera en détail une dizaine de plans d'existence où pourront s'aventurer les joueurs.
C.B. : *Quels sont les autres projets de Chaosium ?*
S.P. : *D'ici quelques semaines, nous allons publier "The Grey Knight", un scénario d'une quarantaine de pages pour Pendragon. Il est inspiré de l'histoire de Gauvain et du Chevalier Vert et a été écrit par Larry Di Tillio. C'est un excellent scénariste, auteur des "Masques de Nyarlathotep" et qui collabore occasionnellement à la série de dessins animés "Les Maîtres de l'Univers". Ensuite viendra "The Boy King", le premier supplément d'une série que nous consacrerons aux différentes "ères" de la campagne de Pendragon. Pour Elfquest, nous allons sortir "Elfwars". Personnellement, je n'adore pas la BD, mais l'univers du jeu est intéressant et Elfquest marche très bien aux USA.*
C.B. : *Au fait, il paraît que vous avez l'intention de laisser un peu de côté Superworld, le jeu de super-héros publié par votre compagnie ?*
S.P. : *En effet, il s'est tellement bien vendu, qu'au rythme où vont les choses, nous avons encore assez de stock pour tenir une bonne vingtaine d'années* (rires)...

Propos recueillis par
Jean Balczesak

(*) Eh oui, les Yankees considèrent que les échecs font partie de la catégorie des wargames !



Les jeux sont postés **en recommandé** dans les 48 heures après réception du paiement : chèque bancaire - CCP - mandat à l'ordre de l'OEUF CUBE BENELUX et SUISSE frais de port 45 F

Le retour de la grande aventure

Alors que le rédac-chef envisage d'offrir un microscope avec chaque abonnement pour pouvoir continuer à lire les inspi-ciné, voilà le retour des héros en vidéo. Richard Coeur de Lion, Taras Bulba, Alexandre le Grand, Sinbad le marin etc...
Par ailleurs la nouvelle merveille de tonton Disney arrive sur les écrans pour les fêtes de fin d'année en la personne du plus petit des détectives, Basil. Nous irons lui rendre visite au vieil appartement de Sherlock Holmes sur Baker Street...
La neige va bientôt se couvrir de sang et de bestioles monstrueuses en tout genre. En effet, Avoriaz va être une fois de plus la célébration annuelle du fantastique au mois de janvier. Avec cette année l'arrivée en force des jeux de simulation, ils sont en effet le sujet de Terminus le film de Pierre William Glenn interprété par Johnny Halliday.



(Walt Doyle rencontre Conan Disney)

Le démoniaque professeur Ratigan, aidé de son servile acolyte Fidget la chauve-souris, lutte contre Basil un détective privé ami de la souris Dawson. Enquête dans la grande tradition policière avec les quais embrumés, les laboratoires secrets, le kidnapping de l'héroïne et le duel final dans un décor impossible, **Basil** est sans aucun doute destiné à devenir l'un des plus grands dessins animés Disney. Issu de l'innovation et de la tradition, représentatif de la volonté de rajeunir les productions, **Basil** offre 77 mn d'un spectacle complet qui n'est pas seulement réservé aux moins de huit ans. Intéressant démarquage de Holmes, Basil n'est pas seulement un personnage de celluloïd mais un véritable héros de cinéma. De plus le film est parsemé de clins d'oeil au Sherlock Holmes humain (dont la voix résonne jusque dans la tanière de Basil) sans toutefois tomber dans le piège de la référence permanente.
Basil s'adresse à tous les amateurs de suspens, d'action et de sourire. Le duel dans les mécanismes de l'horloge Big-Ben est à lui tout seul un morceau d'anthologie, fruit de l'ordinateur et de la "Disney-Touch". Laissons la place à l'image...

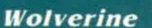


© 1986 The Walt Disney Company

Chut... C'est un secret !

Je voulais vous parler du Festival d'Avoriaz mais partout on m'a répondu que c'était trop tôt, que la sélection n'était pas faite, que rien n'était décidé, que l'on débattait encore dans les salles obscures des comités de sélection et que l'heure était encore aux mystérieuses tractations. Désespéré, je suis donc allé demander l'aide du Dr Strange dont les pouvoirs mystiques m'ont permis une initiation à une partie de ces secrets. (Merci JCR).
D'abord les dates : du 17 au 24 Janvier (on y sera et on vous racontera tout. C'est promis) et puis des rumeurs : Cronenberg viendrait en personne pour présenter **La Mouche** *son nouveau film qui raconte la longue et douloureuse mutation d'un homme en insecte à la suite d'une erreur dans une expérience scientifique (encore une victime des maths). Il y aurait aussi* **Massacre à la tronçonneuse 2** *peut-être hors compétition. On parle même de* **Terminus** *le film pour les mordus de car-wars. Au sujet duquel je vous recommande notre prochain numéro avec une petite surprise à ce sujet. Et pourquoi pas* **Blue Velvet** *le nouveau film de David "Elephant man" Lynch,* **Trick or Treat** *le film horrifico-rocky avec Gene "Kiss" Simons ou* **From Beyond** le nouveau film de Stuart "Reanimator" Gordon encore d'après Lovecraft.





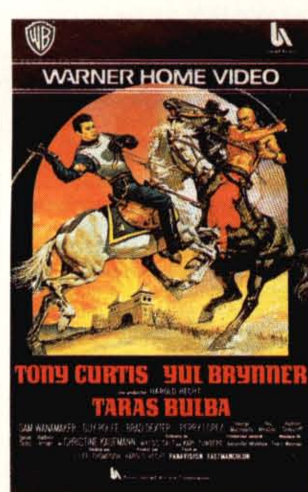
"Quelque part dans le monde, dans quelques années... Un Jeu, organisé par Monsieur, un homme secret et puissant, avec l'appui des médias et la participation de plusieurs pays."

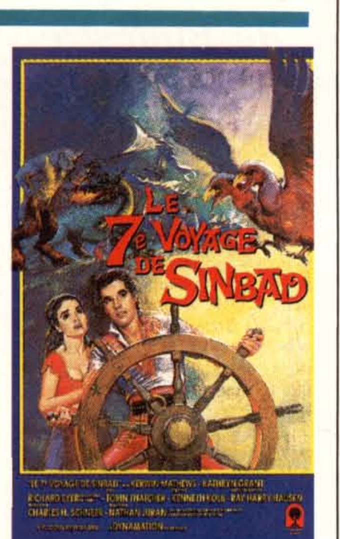
Terminus : bientôt le départ

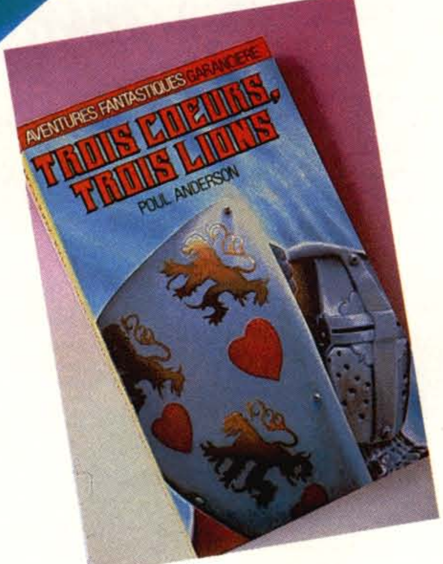
Ainsi commence l'alléchant synopsis de **Terminus**. Maître du jeu omnipotent, monde différent et époque futuriste, tous les atouts semblent réunis pour faire de ce film le spectacle indispensable pour tout joueur qui se respecte.
Le jeu c'est une course de camions qui oppose *Monstre* un gigantesque camion équipé d'un ordinateur aux *Gris*, des camions plus petits, chargés de l'intercepter par tous les moyens. Pour gagner *Monstre* doit atteindre un but perdu en plein désert et baptisé *Terminus*.
Avec **Terminus** la France s'attaque à un genre jusque là réservé aux Anglo-saxons. Johnny se lance sur les traces de Mad Max, parviendra-t-il à rejoindre son célèbre prédécesseur ? La réponse dans le prochain numéro avec les premières projections (promis on y sera).
En attendant les croquis de production sont prometteurs et le graphisme des mécaniques justifiera à lui tout seul le déplacement pour les affamés de duel automobile. Jugez plutôt !

Vidéo Héros

Arrivée en force des Héros chez *Warner Vidéo* pour la fin de l'année. C'est Richard Burton qui incarne un très shakespearien **Alexandre le Grand**, héros merveilleux à la gloire sans limite mais dont le destin est dominé par une prophétie maléfique. Ce film est un des très grands péplums d'hollywood et il bénéficie d'une éclatante distribution : Frederic March, Stanley Baker, Danielle Darrieux et Claire Bloom. Il faut ajouter à tout cela la réalisation impeccable de Robert Rossen (*L'arnaqueur* avec Paul Newman) qui font de ce film un must du cinéma d'aventure. Avec **Richard Coeur de Lion** on s'éloigne du monde antique à la Runequest pour une épopée médiévale riche en donjons, trahisons, preux chevaliers et fourbes en tout genre. Laurence Harvey (*Alamo*) campe un splendide paladin écossais tandis que Georges Sanders (*La lettre du Kremlin, Le secret du rapport Killer*) est un Richard noble et valeureux. Dans la grande tradition du film médiéval made in Hollywood : des décors pour les amateurs de D&D et un cours de fourberie pour les joueurs de Diplomacy. Plus récents mais tout aussi épiques sont les combats, les duels et les sièges de **Taras Bulba**. Dans l'Ukraine du XVIème siècle, Taras Bulba mène la lutte du peuple cosaque (noble, rude et barbare à souhait) contre les oppresseurs polonais (traîtres, rudes et un brin civilisés). Yul Brynner campe un Taras Bulba majestueux face à un Tony Curtis grand jusque dans la félonie. A signaler l'époustouflant duel final entre le père et le fils renégat, éclaboussant d'action aux reflets de tragédie classique. Une réalisation étincelante signée Jack Lee Thompson (*Les canons de Navarone*). Toujours chez Warner il faut rappeler l'excellent **Frankenstein s'est échappé** paru le mois dernier qui nous permet de retrouver Peter Cushing dans le rôle du savant fou perdu dans de nouvelles aventures abominables. De plus c'est le draculesque Christopher Lee qui joue la malheureuse créature. Vous emballez le tout dans une somptueuse réalisation de Terence Fisher et vous obtenez un chef-d'oeuvre signé Hammer grande époque. Le rouge sang giclant dans une nuit bleutée : beau comme un arbre de Noël.
Chez *Gaumont Colombia* on reste dans le registre de l'aventure mais on change de décor. Aux brumes anglaises on substitue le soleil d'Arabie et nous voilà partis pour **Le septième Voyage de Sinbad**. Un voyage dont le véritable attrait se trouve dans les époustouflants effets spéciaux de Ray Harry Hausen, monsieur Créature. Maître de l'animation image par image, il fait vivre sous nos yeux un titan cyclopéen à pieds de bouc, un dragon préhistorique, un gigantesque ciseaux à deux têtes et une armée de squelettes ricanants. Le tout saupoudré de princesse en détresse, d'ouragans océaniques et de créatures lilliputiennes emprisonnées dans des bouteilles, donne un excellent film d'aventure aux rebondissements multiples et féériques.
Pour les inconditionnels des Spielbergeries (trop aseptisées pour mon goût de carnassier) signalons la sortie vidéo de Indiana Jaunes, pardon **Indiana Jones et le Temple Maudit**. Regardez donc le même soir **Allan Quatermain et les mines du roi Salomon** chez Cannon Video. Ca a la couleur d'Indy, l'aspect d'Indy, le chapeau d'Indy mais ce n'est pas Indy. C'est beaucoup plus mauvais et ça n'a aucun intérêt.







Le Livre du Bimestre

Poul Anderson est sans contestation possible l'un des grands de la fantasy et **Trois coeurs, Trois lions** ne fait que le confirmer. Un résistant danois, Holger Carsen, touché par une balle allemande en 1940, se retrouve dans un monde où sont réunis tous les ingrédients habituels du genre. Mais Anderson n'est pas un imitateur de Tolkien et il réussit à transcender cette thématique classique dans un récit haut en couleurs et plein d'énergie qu'apprécieront aussi bien les fans de Robert Howard que les amateurs d'une fantasy plus "soft". Carsen, archétype du héros de légende, y affronte en effet les force du chaos, mais celles-ci sont présentées comme l'équivalent local des hordes nazies ; et l'univers décrit doit autant, sinon plus, aux légendes arthuriennes qu'à la fantasy traditionnelle. Comme dans *Hrolf Kraki* (même collection), Anderson utilise une documentation précise et rigoureuse. Mais il a su également s'en écarter lorsque c'était nécessaire pour construire un récit solide, mené à cent à l'heure, qui se lit d'une traite et fourmille d'idées, de situations et de personnages utilisables dans le cadre de parties de D&D ou d'autres JDR médiévaux.
(Garancière Aventures Fantastiques, 49F.)

Les Favoris



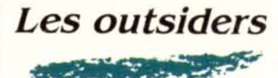
Les menhirs de glace, de Kim Stanley Robinson traite intelligemment un thème plus original qu'il n'y paraît : la manipulation de l'histoire. La vie humaine a été prolongée, jusqu'à mille ans peut-être, mais la mémoire s'avère incapable d'emmagasiner plus de souvenirs qu'on n'en recueille en une existence "normale". A travers trois récits étalés sur une période de quatre siècles, K.S. Robinson conte comment le Comité qui règne sur une planète Mars en voie de terraformation a effacé un fragment de l'histoire humaine, et les incidences de la redécouverte du fragment en question sur des individus qui l'ont vécu et oublié. Ce texte de grande qualité, passionnant comme un roman d'aventures, révèle un jeune auteur américain au talent certain qui publie le même mois un autre roman, **Le rivage oublié**, montrant d'entrée qu'il sait se renouveler en conservant des préoccupations identiques. Depuis l'explosion de plusieurs milliers de bombes à neutrons, un demi-siècle auparavant, les Etats-Unis sont coupés du reste du monde. A côté de paisibles communautés bucoliques indifférentes à cet état de fait se développent des groupes de résistance décidés à venger leur pays assassiné. Le livre lui-même conte le passage à l'âge adulte d'un adolescent d'un village côtier, qui s'enflamme pour la cause de la résistance avec toute la fougue et l'innocence de la jeunesse. Jusqu'au moment où, lentement, insensiblement, Le rivage oublié commence à déraper vers une vision humaniste fort sympathique, ma foi. Deux livres à lire de toute urgence.
(Les menhirs de glace, Denoël Présence du Futur, 48F. Le rivage oublié, J'ai Lu Science-Fiction, 26F.)

Les voies d'Anubis, de Tim Powers, mêle avec bonheur le voyage temporel et la sorcellerie. L'essentiel du récit se déroule dans le Londres du début du XIX^0 -dont la description ferait pâlir d'envie bon nombre d'auteurs de romans "historiques"- , avec sa cour des miracles, ses rues boueuses et ses gentlemen distingués. Une mine de documentation pour le MJ, mais aussi un grand pied pour le lecteur qui se laissera sans doute emporter par les flots torrentiels de cette aventure menée tambour battant par un jeune écrivain américain prometteur. (J'ai Lu Science-Fiction, 26F.)

Dans **Tom O'Bedlam**, Robert Silverberg délaisse l'univers de Majipoor pour développer une histoire étrange où des criminels que l'on tente de soigner à l'aide de techniques révolutionnaires -voisines du lavage de cerveau- glissent peu à peu dans un univers autre, auquel a également accès le vagabond Tom O'Bedlam. Silverberg a greffé sur ce point de départ une de ces intrigues mystico-religieuses dont il a le secret, tout en s'attaquant une fois de plus au thème cher à son coeur : la télépathie. Un roman d'excellente cuvée qui semble annoncer un retour de son auteur à une SF plus adulte. *(Robert Laffont Ailleurs & Demain, 95F.)*

Plon Grande Diffusion (autrement dit "Gérard de Villiers présente") édite un grand nombre de séries à héros unique, dont certaines -*Blade*, par exemple- se rattachent à la SF. Leur nouvelle série, **L'Aventurier des Etoiles** (initialement publiée par Opta et Le Masque, avec couvertures de Bilal), signée E.C. Tubb, conte l'histoire de Dumarest, "l'homme qui cherchait le chemin de la Terre", et constitue une source inépuisable d'idées pour le MJ en mal d'inspiration. Chaque volume se situe en effet sur un monde différent, que Tubb prend la peine de décrire avec un grand luxe de détails. L'action y est efficace et l'on a pas le temps de s'ennuyer. Du grand space opera héroïque comme on en voit de moins en moins. Trois volumes sont parus ce jour. *(19F. chacun.)*

Les outsiders



Comte zéro, de William Gibson, reprend l'univers décrit dans *Neuromancien* (même collection) ; un monde dominé par l'informatique, fascinant et inquiétant, dont l'exploration est ici approfondie avec talent et imagination. Le début nécessite un effort -surtout si l'on a pas lu Neuromancien- mais, passé le cap des cent premières pages, impossible de s'y arracher ! *(La Découverte Fictions, 95F.)*

La maison des mères, sixième et dernier tome de la saga de *Dune*, n'a rien d'une apothéose mais devrait contenter les fans de Frank Herbert. On y retrouve en effet tout ce qui fait le succès de cette légendaire série et l'on ne peut que regretter à sa lecture qu'Herbert ait disparu si tôt. (Robert Laffont Ailleurs & Demain, 95F.)

La croix et la lionne, de Michel Jeury, ouvrage plutôt décevant après l'excellent Jeu du monde, vaut surtout par la description des moeurs cruelles et fascinantes des Kaerdug, qui permet d'oublier le début stéréotypé et la fin bâclée et constitue une excellente base pour un scénario de Mega. Avis aux amateurs. *(J'ai Lu Science-Fiction, 19F.)*

Erasmus Magister, de Charles Sheffield, voit Erasmus Darwin, grand-père du célèbre naturaliste, confronté à des manifestations "surnaturelles" auxquelles il parvient toujours à trouver une explication rationnelle mais malgré tout fantastique. Distrayant et bon enfant, ce recueil de trois longues nouvelles est conseillé aux MJ désireux de masteriser une aventure située au XVIII^0 siècle en Angleterre, en raison de sa solide documentation historique. *(Garancière Aventures Fantastiques, 42F.)*

Le parasite, de Ramsey Campbell, constitue un modèle d'histoire d'horreur moite et étouffante. La lente montée de la terreur chez Rose est savamment dosée, de même que les révélations successives quant à la nature de ce parasite qui donne son titre au roman ; et les pointes d'humour du début ne font que renforcer l'angoisse qui sourd peu à peu de ces pages sulfureuses. Ne lisez pas la quatrième de couverture, elle tue le suspense. *(J'ai Lu Epouvante, 23F.)*

La quête de la Sorcière Blanche, de Tanith Lee, clôt la trilogie commencée avec *La déesse voilée* et *Vazkor*. De la fantasy de bonne tenue, avec quelques idées de scénario. Il est cependant préférable d'avoir lu les deux premiers volumes. *(J'ai Lu Science-Fiction, 23F.)*

Imaro, de Charles R. Saunders, est le premier volume d'une série dont l'originalité est d'avoir un héros noir. Dans une Afrique parallèle, le guerrier Imaro vit d'innombrables aventures pleines de bruit et de fureur. Décors exotiques, sorcellerie, combats, de quoi combler les fans de fantasy barbare. *(Garancière Aventures Fantastiques, 49F.)*

Roland Wagner

Est-il beau ce mec ? Suffisament en tout cas pour que les belles esclaves tombent amoureuses de lui, tout comme les magiciennes si vous vous souvenez bien... lui ? C'est Percevan , de Fauche , Léturgie et Luguy, dans un album mystique au parfum de désert et de 1001 nuits, **Le sablier d'El Jerada** (Dargaud). On ne sait pas ce qu'il fait là, ou à peine (2 lignes en page 4 !...) et c'est complètement en dehors du cycle habituel, mais c'est assez... entraînant... si j'ose dire...



Suite des aventures de messire Aymar, dans **Germain**, 3ème de la série *Les tours de Bois-Maury*, où l'on s'intéresse plutôt à quelques troubadours (surtout une !...) et à Germain lui-même (mais oui, l'ex-maçon dont la main gauche etc, etc,...). C'est plein d'idées intéressantes sur les gens, les lieux et moeurs médiévaux. Edité chez Glénat, sur des dessins et un scénario d'Hermann qui doit aimer les blondes "piquantes"...

Une blonde et une brune, à la recherche (pour des raisons un peu différentes) de celui qui devient, l'espace d'un instant, **Les Yeux de Tanatloc** dans le 11ème volume des aventures de Thorgal, par Rosinsky et Van Hamme, (Lombard). Un superbe graphisme pour souligner un scénario du même métal dans une ambiance très aztèque et qui ferme un peu la boucle des origines de ce pauvre "enfant des étoiles". Mais va-t-il arriver au bout de ses peines dans le prochain épisode, hein ? A voir... Toujours au Lombard, et encore Rosinsky, mais avec Duchateau cette fois, pour un scénario presque post-apocalyptique, avec voyage dans le temps et tout le cirque. Ca s'appelle **Hans - Les mutants de Xanaïa**, c'est bien ficelé, bien monté comme histoire, et puis j'ai toujours eu beaucoup de mal à ne pas trouver plutôt sympa le coup du mec qui tombe amoureux d'une nana qui a vécu il y a quelques siècles et qui va la chercher là où (et quand) elle est !... (Ca, c'est un résumé très rapide des deux tomes précédents).

Un rétablissement en douceur pour retomber sur LE grand classique de ce genre de voyages, j'ai nommé **Valérian**, de Christin et Mezières (Dargaud). Il s agit d un gros recueil d'anciennes aventures. Un grand classique à ne pas manquer, sauf si vous avez l'intégrale des *Pilote* de 1967 à 1970, et attention, e pericoloso sporgersi avant l'arrêt complet du rêve. Vous savez quoi ? Laureline, et bien Valerian la rencontre et tombe amoureux d'elle (si, si !) dans un certain nombre de siècles avant, je vous avais prévenu, c'est bien non ?...

Un avenir plus "hard", avec une bombe qui a bien lavé plus blanc, mais dont il reste encore quelques traces, de Ramaïoli et Durand, (Glénat), *La Terre de la bombe*, volume 5, **Pour les beaux yeux de la princesse**. Ca décoiffe ! Moins que les précédents, mais quand même... C'est plein de bonnes idées à replacer dans toutes vos campagnes à thème futuriste de type *"démolissons pour voir ce qu'il y a en dessous ! !"* ou encore *"Je pose tout et je ne vous retiens pas"*.

Vous jouez à Bitume ? Oui ! alors essayez de voir ce que vous pouvez tirer de **Beatifica/Blues 1** de Griffo et Duffaux, (Dargaud). De bonnes idées, un scénario qui promet bien, avec des tribus un peu givrées qui filment des horreurs dans le désert, mais un dessin qui fait vraiment trop penser à du Bilal... Serait-ce un pseudo ? On se le demande...

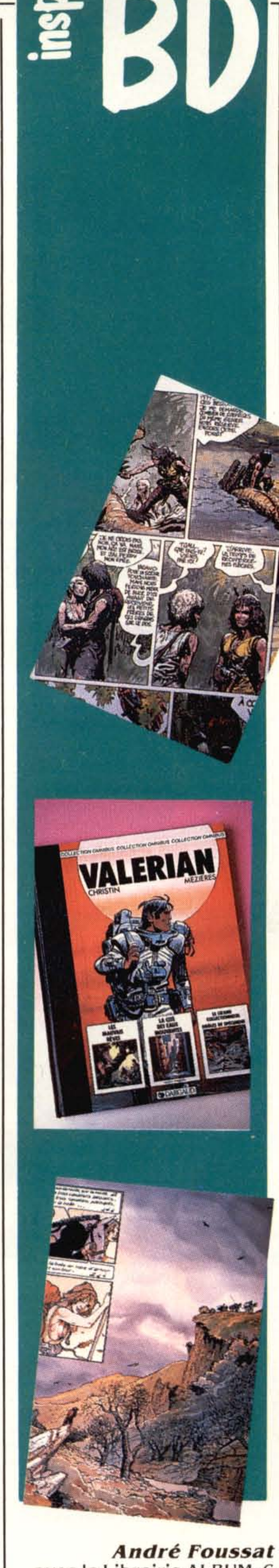
Un doigt de magie, quelques fantômes, de l'amour, de la haine aussi, le sourire de la Dame en blanc et le rire des Dieux qui nous regardent nous débattre avec nos chimères. C'est **A l'ombre des dieux**, de Convard et Sonk, dans la série *Histoires et Légendes*, aux éditions du Lombard. Si vous vous sentez l'humeur asiatique, c'est exactement ce qu'il vous faut... Comme tout ce qu'écrit Didier Convard (lisez-les, relisez-les, ou bien voyez dans les vieux CB...) c'est à la fois très moralisateur et très fataliste. C'est ton destin et tu ne peux faire autrement !... Plouf !

Encore du Convard, avec une histoire à l'ombre des pyramides, chez Glénat cette fois, **Les héritiers du Soleil/Le masque de la mort**. Ce type va toujours chercher des trucs et des machins pas possibles dans le folklore et les légendes... A propos, dis-moi monsieur, à quand les "Légendes des Egyptiennes" ?...

Pour en terminer avec les "Mythes et Légendes", il faut signaler un truc assez surprenant, de R. Martin et A. Richard, **Le chasseur de Voirloups**, une édition "locale", diffusée par Dargaud. Une odeur de Loup-Garou, une couleur de Loup-Garou, mais... le tout avec un graphisme original, celui d'un peintre qui se lance dans la BD...

J'ai bientôt fini, juste le temps de mentionner la réédition de toute une série qui sera la bienvenue chez ceux qui jouent à Flashing Blades (ah bon, ça existe en français aussi ? ! ? !...), aux éditions Récreabull, de L et F. Funchen, **Capitan et l'agent secret**, **Capitan et les conspirateurs**, et **En garde Capitan**, respectivement numéro 3, 4 et 5 de la série. C'est plutôt bien, quoiqu'un peu vieillot mais toujours très efficace dans le coup de crayon et le coup d'épée.

Le mieux, le meilleur, le plus bô, je le gardais pour la fin mais je crève d'envie de vous en parler. Ca se passe à la fois il y a longtemps et il y a très longtemps, c'est deux histoires qui se chevauchent, se mêlent, se touchent, se croisent dans un dédale de temps et d'espace, c'est triste à hurler et beau à pleurer (j'ai eu du mal à me retenir et ça me fait le coup à chaque fois que je le lis). De Bourgeon, la suite des *Compagnons du Crépuscule*, **Les Yeux d'Etain de la Ville Glauque**, chez Casterman. *Rien avant, Rien de plus.*



André Foussat
avec la Librairie ALBUM -6 et 8 rue Dante, 75005 Paris-
Alleï une fois !...

Têtes d'affiche

KINGS & THINGS

L'éternelle quête du pouvoir...

Partis explorer l'hexagone sombre au nord du royaume de l'ouest, les nains livraient combat à un contre dix face à une coalition d'ogres, de squelettes et d'elfes, mais l'équilibre des forces fut rétabli lorsque des grenouilles venimeuses et une horde de bisons vinrent rejoindre leur camp... A portée de vol de ptérodactile de là, dans le désert, le vent du nord allié au génie, au morse, aux oiseaux de paradis et à la libellule taillaient en pièces une armée constituées d'un bébé dragon, de réducteurs de têtes et de pingouins assassins...
Durant ce temps, loin de cette stérile agitation, je contruisais tranquillement ma citadelle avec les revenus de mon champ de pétrole et de mon cimetière d'éléphants...
Si le but du jeu ne présente pas d'originalité machiavélique (il suffit simplement de devenir roi en construisant une citadelle avant vos rivaux), sa richesse par contre en fait un des meilleurs jeu de plateau actuels.
Jugez en vous même ! Avant de craquer j'ai réussi à dénombrer plus de 250 sortes de pions (appelés "Things") différents ; des créatures certes mais également des objets magiques, de l'or, beaucoup d'or, des mines d'or même, un cimetière d'éléphants, des "Héros" aux pouvoirs terrifiants que l'on recrute en cours de partie et d'autres choses encore... Le plateau de jeu quant à lui est constitué d'hexagones délimitant des régions du monde (solitudes glacées, jungle, marais, montagnes, forêts, déserts, plaines et mer) que les joueurs assemblent face cachée, ce qui renouvelle à chaque partie sa configuration et donc influe sur les tactiques et les choix de chacun. Une dernière chose, on peut modifier des jets de dés défavorables en dépensant de l'or, comme quoi l'argent peut tout acheter, même dans un jeu...

Pierre Lejoyeux

Jeu de plateau en anglais édité par West End Games

AVANT CHARLEMAGNE

Vers le Pays Magique

De la mort de Clovis au règne de Pépin le Bref ; c'est au temps des rois barbares que nous entraîne François Nédélec, le long des 430 pages de ce jeu de rôles. Il est symptomatique de constater que la section la plus importante est celle consacrée au "monde". C'est à dire à l'histoire, à la nature, aux us et coutumes de ce haut moyen-âge qui n'était pas aussi arriéré qu'on le pense parfois. Le but recherché est atteint, puisqu'après avoir (re)découvert cette période de notre histoire, on n'apire plus qu'à y jouer des aventures.
Quant au reste du livre, vous y retrouverez un scénario solitaire, pour les néophytes, ainsi qu'un long scénario complet et détaillé. Et bien entendu, la section des règles proprement dite, découpée en une partie réservée aux joueurs, et une qui explique le rôle du Maître.
La volonté de l'auteur est de se diriger vers toujours plus de simplicité. Il y arrive ici par le biais du symbolisme (6 symboles, 6 caractéristiques, 6x6 compétences), bien adapté à la période du jeu. Heureusement, car la forme "livre", contrairement à celle traditionnelle des boîtes, s'accommode mal de règles épaisses et de nombreux tableaux. Ne croyez pas pour autant qu'il s'agisse d'un système simpliste. Il est au contraire complet et dense. L'un des points intéressant est la création du personnage en commençant par les compétences, qui donnent les caractéristiques et la formation, au lieu du contraire.
Quant à la magie, bien que le jeu soit "historique", elle existe, mais dans la tradition de l'époque. C'est à dire par l'accès à un monde secret et parralèle au nôtre, ou vivent fées et lutins. Les lecteurs des *Dames du Lac* ou du *Jardin de Suldrun* seront en terrain familier. Ici encore, on se sert du symbolisme des six caractéristiques pour les six étapes du lancement d'un sort.
En bref, un jeu attrayant et original, dans la lignée actuelle d'une simplification des jeux de rôles (voir le prochain Casus pour un banc d'essai détaillé).

Pierre Rosenthal

Jeu de rôles en français édité par Robert Laffont. Prix : 115F.

FLIGHT LEADER

Pilotez un Mirage en dix leçons

Gary C. Morgan est *captain* dans l'US Force et grand amateur de wargames. Il a commencé par convaincre ses chefs de l'intérêt de tels jeux pour l'entraînement des pilotes, en a élaboré un à usage militaire, et vient d'en tirer une version destinée aux simples joueurs. Il s'agit bien sûr d'un jeu de combat aérien moderne (1950-1986) à l'echelle tactique, un pion égal un avion, tout comme *Air War* dont nous parlions ici-même il y a peu.
Le titre est un clin d'oeil : *Flight Leader*, ça ne vous rappelle rien ? Mais fort heureusement, l'épaisseur de la règle n'a rien à voir avec celle du feuilleton terrestre bien connu. En fait, disons le tout de suite : le captain Morgan a réalisé un petit miracle. En quatre pages, la règle de base

permet de faire s'affronter MIG de tout poil, Mirage en tous genres et toute la ménagerie US : Phantom, Eagle, Tomcat, Sabre, Voodoo, etc... Seuls manquent les bombardiers purs. La règle avancée peut ensuite être abordée sans peur : ni elle ni les options, le tout contenu dans le "Pilot Manual" (32 pages), ne contiennent de difficulté majeure.
En somme, *FL* n'est pas *SL* dans le ciel d'aujourd'hui. Ce serait plutôt l'anti-*Air War*. Aucun doute, avec ses hexagones de 1 Km (mention très bien, en passant, à la carte) et ses tours de jeu de 30 secondes (contre 150 mètres et 25 secondes pour *Air War*), *Flight Leader* est moins précis, moins minutieux, moins hyper-fidèle que son concurrent de SPI-TSR. Mais il est aussi plus jouable.
En deux mots, mon conseil sera : si le sujet vous tente, achetez *Flight Leader* d'abord. Vous en aurez pour votre argent. Si ensuite vous voulez fouiller davantage la question, vous pourrez vous payer Air War, ce n'est vraiment pas le même jeu.

Franck Stora

Wargame en anglais édité par Avalon Hill.

PREMIERES LEGENDES LA TABLE RONDE

Beau et simple : Le plaisir !

On l'attendait à mi-chemin de deux classiques : Légendes et Pendragon. Surprise : le système des *Premières Légendes* est totalement revu et la couverture l'annonce bien : la présentation n'est plus spartiate mais colorée, jeune !
Les règles du jeu sont donc plus claires, concises et légères*. Au cours d'une partie de démonstration aux Semaines de l'Hexagone une heure a suffit pour expliquer le système de jeu, créer un personnage complet et... commencer à jouer ! Les règles savent se faire oublier pour laisser la place à ce qui compte vraiment : la civilisation, le monde, le Rôle. Là aussi, le jeu crée la surprise.
La Table Ronde est très différent de *Pendragon*. C'est la civilisation des auteurs français (Xavier de Langlais...) qui sert de référence, ce qui nous situe vers le XIIe siècle. Entre autres, la place de la religion est très étudiée ; jouer un prêtre (sans pouvoir magique bien sûr !) y prend des aspects assez passionnants (confessions !).
Le coffret contient les règles du jeu avec tout ce qui concerne les personnages, la civilisation, et un module particulièrement attrayant.
La partie civilisation corrige nombre d'idées reçues sur notre histoire et complète le monde. Les sujets abordés sont aussi divers que les rythmes de la vie quotidienne, la monnaie, le rôle des classes sociales, les personnalités marquantes, la place des femmes dans la chevalerie, l'art héraldique (précis et détaillé), un glossaire approfondi. Vous trouverez bien sûr des sortilèges (près de 200 !) et des créatures (de l'animal domestique au monstre) et puis... et puis...
Mais j'arrête là mon éloge, sinon vous finiriez par ne pas me croire.. Bref, un univers envoûtant, un système qui tient la route mais accessible au débutants. Un seul jaloux, peut-être, "l'Ancien Joueur de Légendes" qui va voir son piédestal s'effriter !

Finn

Si le background, les sorts, etc, restent les mêmes, des échelles de valeurs différentes (ex : un round vaut 6 secondes, au lieu de une dans "Légendes") font qu'un personnage créé avec "Premières Légendes" devra être adapté pour passer à "Légendes", et réciproquement ; les systèmes n'étant pas compatibles, bien que semblables.

Jeu de rôle en français édité par Jeux Descartes.

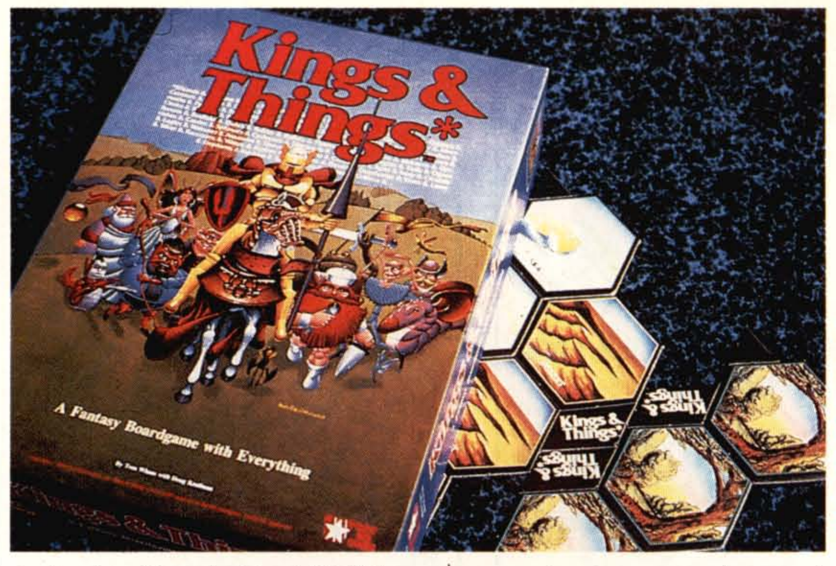
BUSHIDO

Banzaille !

Honorable lecteur, daigne poser ton oeil exercé sur ce jeu de rôle légendaire qui vient enfin d'être édité dans notre vénérable langue.
Dans une lourde boîte -malheureusement trop fragile- on trouve : quelques dés, une feuille de personnage, un écran de maître de jeu, une carte du pays Nippon et deux livrets de règles aussi épais (90 et 54 pages) que denses.
Le livret des Héros Nippons permet aux amateurs de renaître au coeur du Japon médiéval. Une fois que l'on a créé son personnage et assimilé le code d'honneur de sa profession, il est possible d'affronter l'univers des samouraïs sans risquer de choquer les autochtones.
Le livret du Pays Nippon fournit, quant à lui, toutes les informations dont peut avoir besoin un maître de jeu pour créer les aventures les plus palpitantes. Mais avant d'en arriver là, il lui faudra une bonne dose de courage pour assimiler des mécaniques de jeu assez ardues. Il est d'ailleurs dommage que Hexagonal, qui publie Bushido en France, soit resté trop fidèle à sa présentation d'origine, un peu désuète. Cela se traduit par des règles compactes et une mauvaise organisation des livrets (il est absurde d'attendre la page 45 pour expliquer la création des personnages !). De plus, l'écran de maître de jeu est pour le moins surchargé, ce qui ne simplifie pas son utilisation...
Malgré ces quelques détails, Bushido reste le meilleur jeu de sa catégorie, avec une traduction fidèle à l'original et..au vocabulaire nippon. Les joueurs expérimentés qui ont la "voie du sabre" dans le sang, ne pourront pas s'en passer !

Philippe Adolf

Bushido est un jeu de rôle FGU, édité en France par Hexagonal (traduction de Anne Onyme ?). Prix conseillé : 190 francs.



Kings & Things...Un jeu original & rigolo & sans cesse renouvellé & riche & joli à regarder & espérons qu'il soit un jour proche traduit de l'anglais !

WORLD WAR II

Pourquoi pas ?

Un nouveau jeu stratégique sur le dernier conflit mondial nous est encore proposé. A première vue, il semble que l'on ait fait beaucoup d'économies sur ce jeu. Ainsi, peu d'explications et de scénarios dans le livret de règles. Des points restent obscurs dans le déroulement des combats.
A mon humble avis, ceci est une version "réduite", mais mieux élaborée, de *War in Europe*, qui était un géant question superficie et nombre de pions, et un nain question intérêt.
Ici, nous restons dans le domaine du raisonnable : 800 pions, 2 cartes 56x86, 2 cartons d'aide au jeu. Toutes les tables figurent sur les cartes. L'Europe, plus le Proche-Orient et l'Afrique du Nord y sont portés : le conflit est limité au théâtre européen.
L'aspect économique-logistique du conflit est bien rendu, mais pas nouveau (collecte d'*Economic Points*).
L'aspect naval est bon, surtout la guerre de course menée par les corsaires allemands. Côté aviation, ce qui m'a choqué, c'est de voir des flottes aériennes allemandes avec un dessin de Spitfire sur le pion.
Il y a d'ailleurs seulement trois silhouettes différentes pour tous les pions. A part ça,

les forces terrestres ne sont pas terribles mais les autres pions sont corrects.
A propos des cartes : aucune ligne fortifiée (Maginot, Siegfried, etc...) n'y est portée. Pas d'explication sur cette absence.
Je n'entrerai pas dans le déroulement de chaque phase de jeu, qui est tout à fait traditionnel.
Bref, si vous trouvez la série Europa trop gigantesque, si vous n'aimez pas l'aspect "calculette" de Hitler's Wars et si vous estimez que Third Reich date, rabattez-vous sur World War II. C'est le jeu idéal pour ceux qui veulent à tout prix posséder une simulation sur la campagne de 39-45 en Europe. Les autres peuvent s'en passer.

Yves Jourdain

Wargame en anglais de T.S.R.

GORE

Croc strikes again

Gore ! Une nouvelle cassette vidéo ? Non ! Un nouveau jeu de plateau conçu par Croc (vous savez, Bitume).
Présentation originale pour ce jeu peu banal qui, comme son nom l'indique, promet d'être quelque peu sanglant... Il se présente sous une « superbe » couverture couleur, très affiche de film ; au dos, un résumé du thème du jeu (ou du film ?), une présentation des principaux acteurs possibles (vous ?), et de l'équipe de réalisation. A l'intérieur, tout pour jouer : un dé, trois cartes couleur s'assemblant de façons multiples au gré des scénarios (façon Squad Leader), un livret simple et concis regroupant règles et scénarios. Les règles, très courtes, (6 pages de la taille d'un quart de page Casus Belli) méritent d'être lues attentivement avant de commencer à jouer. Une feuille regroupe toutes les tables du jeu, ce qui permet de les garder sous les yeux sans avoir à feuilleter les règles à tout moment. Une partie commence en moyenne une heure après avoir ouvert la boîte (en comptant le temps nécessaire au découpage soigneux des pions).
Gore est un bon jeu de plateau solide et rapide (comme Zipp), se rapprochant un peu d'un jeu de rôle ou de Baston par la présence de personnages, jeu d'alliance par obligation, (les magouilles ne sont pas rares). Petite taille, grand amusement, le jeu à emporter en vacances pour jouer partout, seul ou avec des amis. Cette co-production Croc-Mad Movies (sous un seul label : Futur Proche) pèche peut-être par son prix (120 Francs en moyenne), dû surtout au matériel couleur (croc inaugurant le « marginal-de-luxe ») mais ne vous laissez pas impressionner, elle les vaut bien.
Ah oui le thème ? ! ben,... GORE quoi...

Yann Soitino

Jeu en français chez Futur Proche.

D.C. HEROES

Superjeu !

Tout petit déjà, j'étais atteint. C'était avec la tendre complicité de ma môman, que je détournais une partie des fonds qui m'étaient alloués pour ma dose hebdomadaire de Carambars, histoire de m'offrir quelques BD flashantes : *Fantask, Strange* ou *Marvel.*
Depuis le jour où j'ai découvert les jeux de rôle, j'ai essayé successivement -et parfois simultanément- *Villains & Vigilantes, Champions, Superworld* et quelques produits moins avouables. Avec les nouvelles règles avancées de *Marvel Superheroes,* je croyais enfin avoir trouvé LE jeu. Et puis, je suis tombé sur *D.C. Heroes...* Fouchtral, mais c'est bien sûr ! Cinq livrets, 224 pages de lecture au total, un écran de maître de jeu, 30 fiches de superhéros et 39 figurines en carton. Le tout dans une seule et même boite, pas chère en plus ! Le système de jeu est simple et excellent : avec un seul jet de dés vous savez si vous avez touché votre adversaire, combien il prend de dommages et s'il va décrocher le tableau de tonton en percutant le mur du fond. C'est aussi un jeu intelligent. Les principes des calculs logarythmiques -parfaitement adaptés au sujet- servent de base aux règles qui sont superbement illustrées et présentées de façon intelligente (background somptueux, conseils judicieux, etc...) Faites-vous partie de ces afficionados qui pensent que les héros de la D.C. Comics sont ringards ? Qu'à cela ne tienne, le système de création de personnages, qui rappelle parfois celui de James Bond 007, est l'un des meilleurs qui ait jamais été imaginé. Enfin, le "Moule à Gaufre Atomique" va pouvoir faire régner la justice sur Gotham City ! Pour ma part, je n'ai rien d'autre à ajouter, si ce n'est : *tremblez mécréants, j'arrive !*

J. Demesse

Jeu de rôle en anglais publié par Mayfair Games. Prix conseillé : moins de 200 francs.

SAINT LO

Saint Lô, protégez-nous !

Je ne sais de qui Saint Lô est le patron, mais il devrait être celui des fantassins. La ville de Saint Lô est un bourg normand, hélas pour lui d'importance stratégique en Juillet 1944. Pendant huit jours, Américains et Allemands s'y massacrèrent férocement, à la veille de l'opération Cobra qui permit enfin aux chars alliés de sortir du bocage. Il ne restait alors plus de Saint Lô qu'une demi-cathédrale au milieu d'un champ de ruines. Les Américains avaient subi le taux énorme de 25 % de pertes.

Pour les Allemands, c'était bien pire...
Sur ce thème mal connu, Joe Balkoski a créé un jeu très original, qui reflète semble-t-il remarquablement les problèmes posés au niveau compagnie/bataillon par cet affrontement. Seul problème : une règle inhabituelle (mais bien écrite, avec un bel historique et des notes du concepteur claires et utiles), obligeant le wargamer à réapprendre de nouveaux et subtils mécanismes.
Par exemple, sur les 120 pièces dont dispose chaque joueur, certaines ne voient jamais la carte (les pions d'artillerie, qui restent sur un tableau séparé). Celle-ci est surtout le domaine des bataillons d'infanterie. Enfin, il y a les pions de commandement qui apparaissent juste le temps de faire bouger leurs bataillons. Lorsque l'on demande trop à un bataillon, son moral tombe et il cesse d'agir. Chaque tour est divisé en phases où le joueur qui a l'initiative a seul le droit d'agir. Etc...
Disons simplement que le mécanisme vaut le déplacement.
Saint Lô, le but du jeu, ne sera pas atteint au terme d'une percée spectaculaire, mais à la suite d'âpres bagarres pour le contrôle des hauteurs et donc, de l'artillerie.
En bref, un jeu qui exige des efforts pour être maîtrisé mais qui vous payera de retour.

Frank Stora

Saint Lô (Normandy 1944 : The breakthrough begins), Wargame en anglais édité par West End Games.

GURPS BASIC SET

Un petit air de Mega

A ne pas confondre avec un vulgaire borborygme, GURPS, cela veut dire *Système Générique et Universel de Jeu de Rôle*. Un jeu qui comprend un livret de création des personnages, un livret sur les règles et la gestion de l'aventure, un livret de tables, un scénario solo, un scénario pour plusieurs personnages et des figurines en carton. Les dés ne sont pas fournis car on se sert uniquement de 3 dés à 6 faces.
Le but est de proposer un système de règles universelles qui permettent de jouer rapidement et sans adaptation d'un univers à l'autre. La création des personnages est sous cet aspect exemplaire. On ne tire pas son personnage, on le construit. Il a peu de caractéristiques, on joue principalement sur des avantages et des défauts, qui lui donnent un aspect réaliste. Puis on choisit des niveaux de talents, indiquant ce que sait faire l'aventurier.
Il existe quelques défauts, au niveau des règles. Pourtant, le système de base est très simple : on lance les trois dés et il faut faire moins que la caractéristique ou le niveau du talent. Le problème vient avec les modificateurs qui sont un peu trop nombreux et sans lien logique entre eux. Il est proposé un système de combat simple et suffisant, suivi d'un autre, optionnel, d'une complexité trop grande par rapport au reste du jeu (déjà publié sous le titre *Man to Man*). Enfin, les pouvoirs psioniques, magiques ou de super-héros seront fournis ultérieurement dans des suppléments.
Finalement, on retrouve un jeu proche de Mega dans sa volonté d'universalité, et qui est légérement plus simple (pas de pourcentage, juste des dés à 6 faces). Des erreurs et des lacunes réduisent ce jugement favorable. Il est de toute façon bien plus cher, et en langue anglaise, ce qui le réservera à une clientèle très réduite.

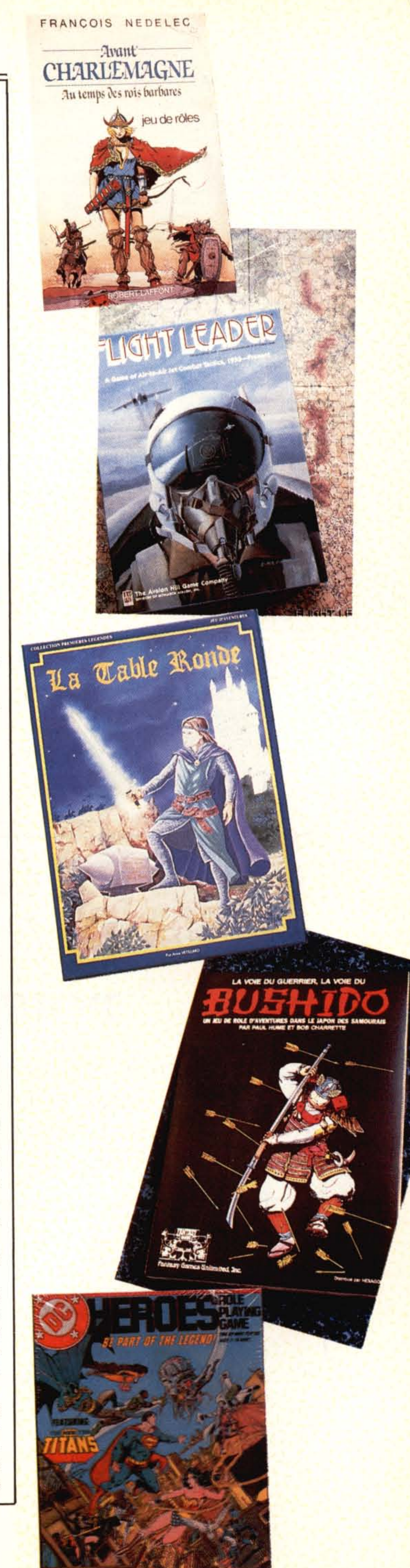
Pierre Rosenthal

Jeu de rôle en anglais de Steve Jackson's Games. Environ 260F.

JULIUS CAESAR

Ils sont fous ces Romains !

J'avais dit au rédac'chef : *"Ras-le-bol des complications guerrières modernes, je vais me changer les idées en allant voir du côté de l'Antiquité"*. Et j'ai ouvert Julius Caesar, un vieux SPI réédité par TSR (qui n'a même pas rectifié les coquilles). Pauvre de moi ! Les guerres du temps jadis étaient aussi compliquées, sinon plus, que celles d'aujourd'hui.
Pourtant, les pions ne sont pas nombreux : 200, dont une moitié de marqueurs. Les unités sont des légions, des tribus gauloises, des auxiliaires, des garnisons des Romains, et des chefs : le divin Jules lui-même, ses lieutenants et Ambiorix, Cassivelaunus, Arioviste, Vercingétorix !... Mais pas Abraracourcix, zut. Ni même Guiserix !
La carte représente la Gaule, ou plutôt les Gaules : Province romaine, Aquitaine, Gaule celtique, Belgique, plus une tranche de Germanie et un morceau de Britannie, le tout avec des hexagones de 30 km environ. L'époque : de 58 à 50 avant notre ère. Chaque tour équivaut à un mois (sauf les tours d'hiver, qui valent quatre mois). Bref, le monde d'Astérix (sauf qu'ils auraient mieux fait de demander à Uderzo de dessiner l'illustration de la boîte, moche et ridicule).
Autour de la carte -aïe ça se gâte : tables et tableaux par douzaines...
La règle : 24 pages seulement... mais très dense et sans historique, dommage. La séquence de jeu comprend une phase de siège, une de ravitaillement (pas en essence mais en nourriture), une de mouvement et une de combat.
Et puis, surprise du chef, il y a 59 cartes à jouer : 6 cartes-événements et 53 représentant les tribus gauloises, chacune correspondant à un pion. Car si le Romain contrôle toujours ses légions, les tribus



gauloises changent de camp au gré des batailles et des tirages de cartes. D'où des trahisons spectaculaires (et très réalistes). Les subtilités de la politique intérieure romaine, l'influence des druides, les révoltes... ne sont pas oubliées.
Tout ceci se passant dans un cadre peu habituel pour le simulateur guerrier napoléono-rommelien, on est un peu perdu, mais l'ensemble paraît se tenir.
Bref ! Si "Gergovie" ou "Alésia" vous ont mis l'eau à la bouche, essayez "Julius Caesar". Mais pensez qu'il vous faudra une gourde de potion magique pour bien connaître la règle. Pardon ? Vous êtes tombé dedans quand vous étiez petit ? Alors, foncez...

Frank Stora

Wargame en anglais édité par T.S.R.

RUWEISAT RIDGE/S&T Nº 105

Le réveil du phénix

Heureuse idée qu'a eu T.S.R. de prolonger le règne de cette merveilleuse revue-jeu qu'est *Stratégy & Tactics*. En effet, s'il était facile de rééditer sous son label les wargames légendaires de la défunte S.P.I., il était loin d'être aussi évident que la maison "Donjons" parvienne à maintenir la qualité de la revue en reprenant sa publication. Or, après plus d'un an de reparution, Ruweisat Ridge nous prouve que le phénix a retrouvé toute sa vigueur et a su rester fidèle à lui-même. Le roi est mort ? Vive le roi !
Servi par une carte de jeu aux riches couleurs pastels et une planche de marqueurs de bonne qualité, R.R. ne manque décidément pas d'intérêt. Alliant simplicité et jouabilité à quelques inovations quasi-expérimentales, les règles constituent avant tout l'attrait principal de ce wargame. Pour les spécialistes, sachez que la séquence de jeu se compose d'éléments classiques que l'on retrouve dans de nombreuses simulations de la guerre dans le désert : phases de logistique (renforts, ravitaillement, commandement, appui aérien, etc...), d'initiative, de mouvement après test d'activation, de réaction ennemie par tirs d'opportunité ou déplacements, et enfin, de combats par tirs à distance ou par assauts.
En tout cas, si vous cherchez un jeu pas cher, original, à l'échelle compagnie/brigade (1 hex = 2500 mètres) et qui permette des parties rapides entre deux mammouths, n'allez pas plus loin : c'est Ruweisat Ridge qu'il vous faut ! A moins que vous ne soyez allergique au sable et à la chaleur accablante du désert...

Jean-Marc Delorme

Ruweisat Ridge, wargame en anglais paru dans le numéro 105 de la revue Strategy & Tactics publiée par T.S.R.

scénarios

A LA LISIERE DE LA NUIT

Envoûtant

Voilà quelques temps déjà, que tous les passionnés de *Maléfices* attendaient ce supplément Sorcellerie. Les auteurs du jeu fantastique à la française nous avaient laissé un peu sur notre faim en ne détaillant pas dans la boite de base, certains points essentiels tels que le fluide ou les actes magiques. C'est maintenant chose faite, et cela valait la peine d'attendre !
Ce supplément n'est pas, comme on aurait pu le craindre, une simple et fastidieuse énumération de sortilèges. Non, il s'agit bien plus d'un ouvrage (de 96 pages) qui explique en profondeur ce qu'est la sorcellerie -la vraie- et comment la faire intervenir dans l'univers de Maléfices. Plusieurs nouvelles, à mi-chemin entre l'humour et l'horreur, servent à illustrer un texte documenté et au ton très réaliste. Des sorts ? Bien sûr qu'il y en a ! Et du simple talisman, jusqu'aux pactes démoniaques, on découvre mille et une manières pour ennuyer son prochain... ou se protéger de lui.

Bref, un fort beau supplément, qui plonge son lecteur au coeur du Grand Art et donne une dimension nouvelle à Maléfices.

Philippe Adolf

Supplément pour le jeu Maléfices édité par Jeux Descartes. Prix conseillé : 99 francs.

ORCBUSTERS

Retour aux sources !

Il était une fois un pauvre auteur du nom de Ken Rolston qui regrettait le bon vieux temps des donjons immenses bourrés à craquer de monstres. Un jour la fée *Paranoïa*, émue de sa détresse, vint le trouver et lui donna un voeu. Ken se jeta sur l'occasion et lui dit "Faire un donjon". La fée fut surprise mais un voeu est un voeu et ainsi naquit Orcbusters...

Orcbusters est un pastiche de D&D, tout y est : la présentation générale de la couverture, le niveau du module (ce n'est plus un "1-3" mais un "Rouge-Vert"...). Le parallélisme est poussé jusqu'au code du module (à la place de OA 1 ou de B9 on trouve RIP 1 !).

La rencontre entre Paranoïa et D&D donne un coktail détonant plein de rires et de clins d'oeil. Tout commence dans le secteur DND où d'étranges évènements se produisent, on chuchote à propos de mutants aux pouvoirs terrifiants qui hantent ce secteur, mais chut ! J'abats le premier qui en dit plus, ces informations sont d'Accréditation Ultra Violette que diable...

Les deux clones

Scénario en anglais pour Paranoïa, West End Games.

BACK OF BEYOND

007 Sauce Kangourou ? Bof !

Sous-titré *You Only Live Twice II*, Back of Beyond est en fait le second module 100 % original pour James Bond 007. Sa trame est simple et presque quelconque : nos agents secrets doivent retrouver des dossiers scientifiques concernant des armes chimiques mises au point par les nazis, lesquels dossiers ont été dérobés dans les locaux même du M.I.6. De Londres à l'arrière pays australien (le "back of beyond"), ils devront se mesurer à un adversaire aussi dingue que dangereux.

D'un point de vue général, Back of Beyond est d'un niveau médiocre, surtout après le fabuleux Goldfinger II. L'Australie sauvage ne suffit pas à rattrapper une aventure trop classique, qui exige un sérieux travail de la part du maître de jeu pour être vraiment jouable. A signaler, quand même, une nouvelle technique de lavage de cerveau... très amusante.

Côté présentation, terminé le luxe des précédents modules. James Bond rentre dans le rang et ce scénario est présenté sous la forme d'un petit livret, style D&D, avec les indices pour les joueurs (en noir et blanc) glissés à l'intérieur. C'est moins cher, d'accord, mais la qualité laisse à désirer.

Franchement, on pouvait espérer mieux.

Philippe Dohr

Scénario en anglais pour James Bond 007 édité par Victory Games.



Un livre de la série DONJONS & DRAGONS NIVEAU AVANCE

Comme dans Donjons

Solar nous propose la nouvelle série de livres-jeu de T.S.R. La principale différence vient l'usage de règles équivalentes à celles des autres livres-jeu, mais avec la volonté de coller de très près à l'univers de AD&D (en utilisant les sorts du Manuel du Joueur). Le meilleur exemple étant de lire *Le Trésor aux Maléfices* (n°1) et de s'apercevoir qu'il est la copie exacte du module C2 : *The Ghost Tower of Inverness*. Quant à *L'Epreuve de la Tour Noire* (n°3), il ne retranscrit pas un module particulier, mais y fait vivre Raitslin, le magicien de la célèbre série *DragonLance*. (C'est le meilleur mais le plus difficile).

On leur reprochera à tous d'avoir trop de renvois sans choix, ou de situations résolues par un tirage de dés. Les choix réels représentent moins de 25 % des chapitres. Bref, peu de plaisir ludique. Par contre, si vous avez une grand-mère qui se demande ce qu'est une partie de Donjons, faites lui lire le n°1 ou le n°2 (le voleur de Karass) de la série, suivant que vous voulez lui montrer une partie de 1 ou 3 joueurs, elle le vivra de l'intérieur.

En respectant les trois règles de base de Donjons :

-Allez tout droit au trésor en détroussant les cadavres.

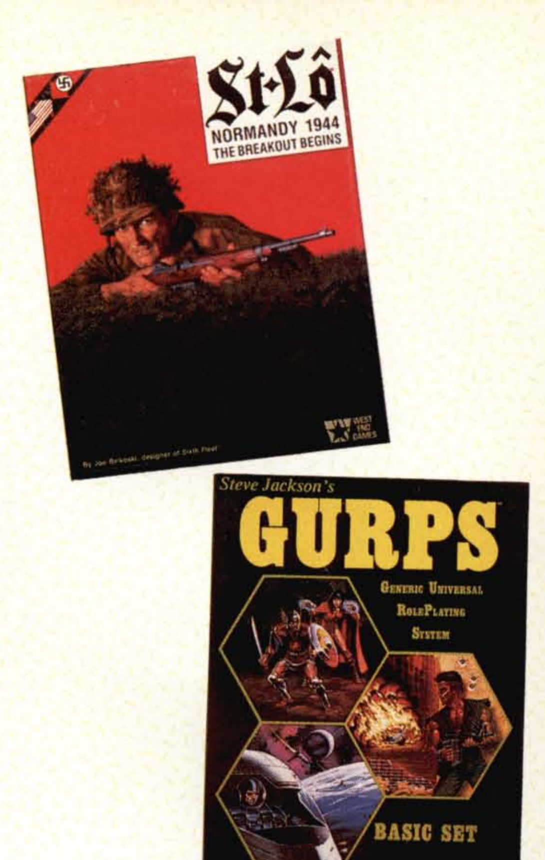
-Attaquez de préférence dans le dos.

-Ne laissez jamais un magicien terminer une incantation...

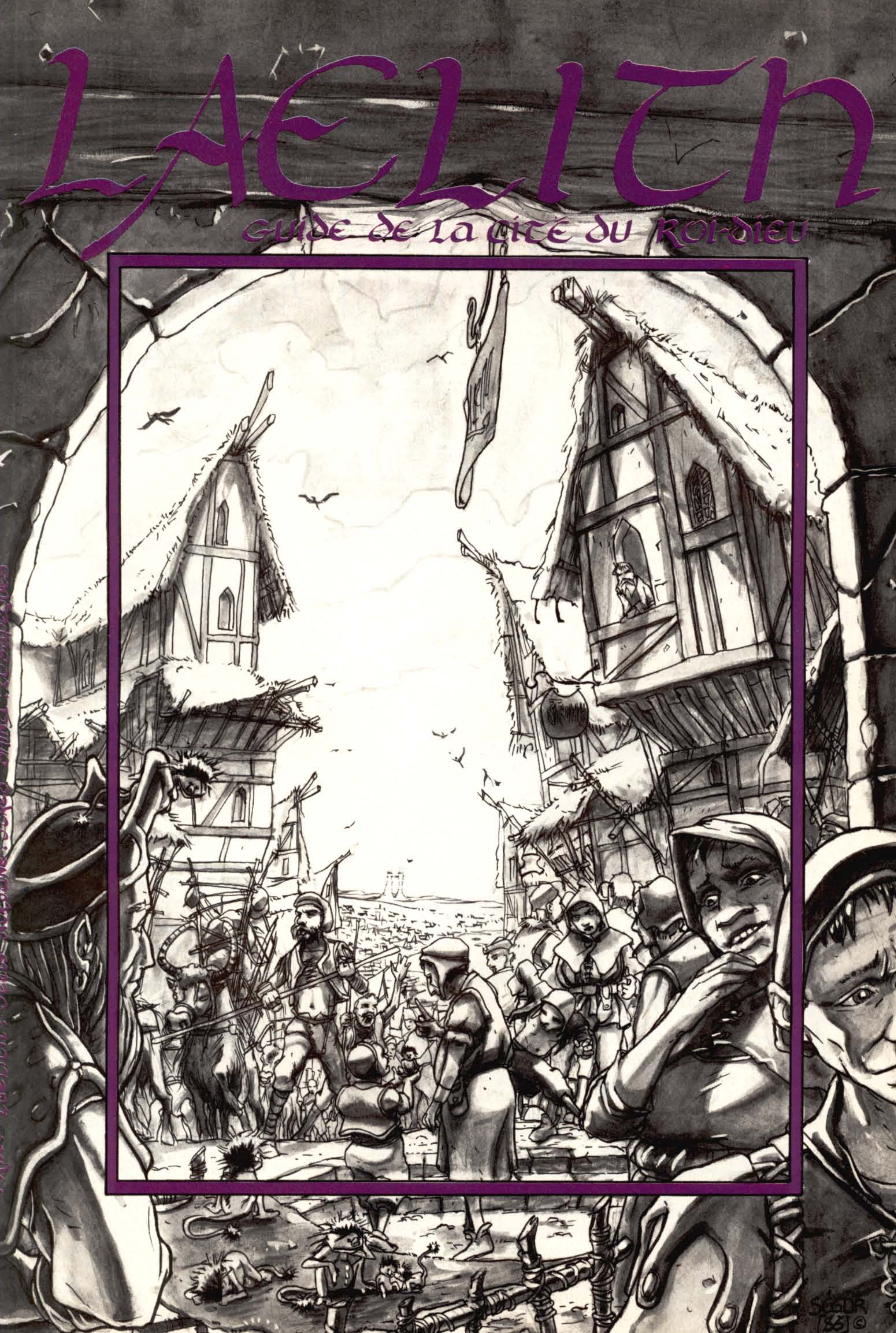
..et vous devriez arriver sans problèmes à la fin des aventures. Le livre n°2 peut même être fait en moins de 18 paragraphes si on suit ces saints préceptes.

Pierre Rosenthal

Livres-jeu en français édités par Solar. Prix :30F.






LAELITH
GUIDE DE LA CITÉ DU ROI-DIEU



"ACCROCHEZ-VOUS BIEN, HURLA TLAÏANEMITLAÏATH, NOUS ALLONS NOUS FAUFILER AU NEZ ET A LA BARBE DES DRAGONS..."
A PEINE EUT-ELLE DIT CES MOTS QUE L'EXPLOSION JUSQUE-LÀ FIGÉE SE DÉCHIRA EN UN INDESCRIPTIBLE TOURBILLON DE LUMIERE BLANCHE AVEUGLANTE, COMME UNE INFINIE PLUIE DE GEMMES ECLATANTES, ET LES VOYAGEURS RECONNURENT CHACUNE DE CES GEMMES COMME UN RÊVE POSSIBLE

Rêve de Dragon sur Minitel c'est 3615 code Jessie puis Rêve.

Laelith

Une production
Joe Casus & Annabella Belli

Maitre-cartographe
Patrick Durand-Peyrolles
Architectes-terrassiers
Jean-Marc Danisewsky, Patrick Durand-Peyrolles, Jean Balczesak, Pierre Rosenthal, Denis Gerfaud, Denis Beck, Jacques Dalstein.
Mettage bien en place du tout
Jean Balczesak
Enlumineurs
Enki Bilal, Didier Guiserix, Pierre Koernig, Tignous, Stéphane Truffert, Thierry Ségur.
Mise en ondes
Agnès Pernelle, Didier Guiserix, Pierre Rosenthal.
Gommages et Gommures
Agnès Pernelle
Marraine de Laelith
Brigitte Simonet
Planificateur éclaté
Stéphane Truffert
Inclinaison du plateau
Didier Guiserix
Guide
Kroc-le-bô
Appuyeur du bouton rouge comme un malade
Le Youki
Controlage de l'appuyage comme un malade en question
André Foussat
Couvreur
Thierry Ségur
Croqueur de situations
Pierre Koernig
Musique
les Trois Nains Barbus
Editions musicales Kroc-le-bô & Krikork (K&K)
Cafetière
Abdul Ar'Abica
Grande prêtresse de la cafetière
Isa
Coco
Coco

Tourné en 70m/m BeholderVision ®
Pellicule by Spectral Force ®
Son par D'Holbbit ® Stéréo

Les costumes et habillages sont de Coco Pernelle. Le lac est chaussé par la guilde des rames. Les monstres sont dressés par Monsieur Tignous. Les prisonniers sont parfumés au N°6 de Baibici Channel (bonjour chez vous).

Nous tenons à remercier particulièrement : Le parc national de Laelith, la Compagnie Aérienne Royale, la Pizza du Quatre-Faces et messieurs Fritz Leiber, J.R.R Tolkien, Jack Vance, Michaël Moorcock, tous les fondateurs des cités qui ont hanté nos rêves (et les vôtres).

Toute ressemblance avec des lieux qui auraient pu éventuellement exister ou non serait vraiment fort tuite et réciproquement.

Ne conviens pas à un enfant de moins de 36 mois. Broadcasting of this record is prohibited. No dogs allowed. E pericoloso sporgersi, eh, tête de nain !

Par la lecture de ce texte, je m'engage à servir durant 20 ans dans les glorieux Gardes de Laelith.

Histoire vraie d'une ville imaginaire qui aurait pu ne jamais exister

Faire une ville ? Ca faisait un sacré bout de temps que l'idée nous trottait dans la tête. Mais voilà, pas question pour nous de refaire du déjà fait...Et puis en mars dernier, la rencontre avec un cartographe inspiré, Patrick Durand-Peyrolles, fut le déclic. Peu après eut lieu, dans le froufroutement d'ailes des muses conviées pour l'occasion, la première réunion du projet "ville". Il faisait un soleil radieux ce jour là, et c'est sans doute ce qui explique l'euphorie toute printanière dans laquelle s'est tenue cette assemblée. S'il avait plu, Laelith n'aurait peut-être jamais vu le jour...

Portés par l'enthousiasme, nous nous sommes jetés à l'eau. Il fallait une ville originale (la moindre de nos ambitions), intéressante et, surtout, facile à utiliser. Souvent déçus, en tant que joueurs, par des cités trop -ou pas assez- détaillées, nous avons choisi le parti-pris de l'Aventure (avec une majuscule). Au lieu d'une description fastidieuse maison par maison, nous allions nous efforcer de lui donner une vie, une cohérence et une consistance qui devrait permettre à tout bon maître de jeu d'imaginer sans trop d'efforts des dizaines de situations. A nos rédacteurs de cogiter afin d'intégrer à leur travail tous les éléments donnant prétexte à des aventures urbaines. Les "malheureux" ont relevé le défi... sans bien se rendre compte de la gageure que cela représentait.

Il fallait aussi que cette cité soit belle ! Aussi, nous avons fait appel aux meilleurs illustrateurs dont nous pouvions disposer (Durand-Peyrolles, Truffert, Tignous, Ségur et tous nos "artistes" préférés). Enfin, quand Enki Bilal accepta par la suite de dessiner le maître de Laelith, autant dire que nous étions comblés.

Début Juillet, notre "enfant" commençait à avoir fière allure. Nous avons alors calculé la place que cela allait demander. Catastrophe ! Nous étions en train de préparer un numéro qui ferait plus de 200 pages ! Une seule solution : élaguer. Nous avons dû faire des choix cruels et nous espérons bien, plus tard, pouvoir passer certains des articles abandonnés par manque de place.

Pas découragés pour autant, et après des mois de labeur (pendant lesquels se déclancha la fameuse "Affaire de l'Ordinateur Fou"), nous vous proposons maintenant de découvrir le résultat. Laelith n'a pas la prétention d'être "parfaite" (pour autant que la perfection puisse exister), en tout cas, pour nous, elle représente le fruit d'une collaboration unique dans les annales de Casus Belli. Une collaboration à laquelle nous aimerions vous associer. Aussi, n'hésitez pas à nous écrire pour nous faire part de vos idées, de vos observations et de vos critiques constructives, afin que Laelith continue à vivre dans les numéros à venir. En attendant, nous vous souhaitons de bonnes parties !

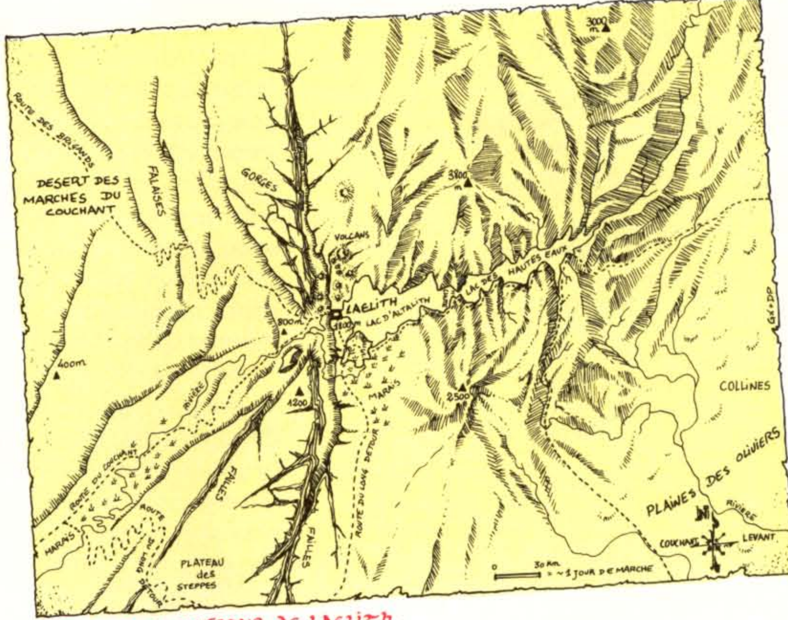
Bienvenue

Lorsque le voyageur, éreinté par la traversée des étendues désertiques de l'occident, arrive en vue des contreforts de la cité sainte de Laelith, il lui est impossible -quelle que soit sa race, son origine ou sa culture- de ne pas ressentir un brutal accès de mysticisme. Face au spectacle grandiose qui s'offre à lui, il prend pleinement conscience de l'invincible influence que peut avoir la foi sur le croyant. Comment s'expliquer autrement que l'une des villes les plus prodigieuses qui soit, ait été édifiée en un lieu aussi peu propice à la vie ? Mais, si Laelith est d'une certaine façon une aberration, c'est aussi une merveille...

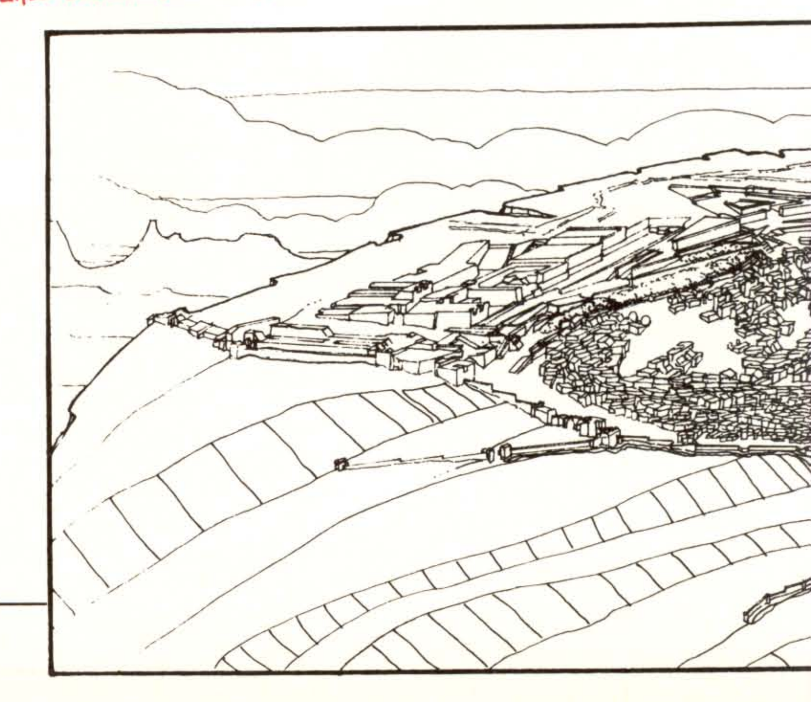
Construite sur le versant abrupt d'un plateau rocheux qu'un formidable séisme a jadis fait basculer sur lui-même, encerclée de régions inhospitalières (steppes, montagnes volcaniques et marais empoisonnés) qui la rendent presque inaccessible aux pélerins ; Laelith impose de redoutables épreuves à ceux qui souhaitent la découvrir.

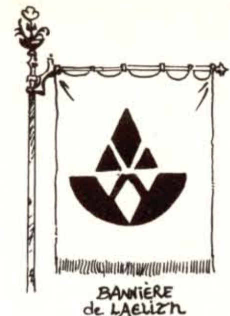
Bizarrement, la principale voie d'accès menant à la ville est celle qui semble apparemment la moins sûre. Il s'agit d'une maigre route taillée à flanc de falaise, à l'ouest de Laelith. Cette falaise -La Falaise de Vorn- fait plus de 3000 toises de haut (environ 1450 mètres) et s'élève majestueusement au dessus de la plaine en contrebas. Fendue en son milieu par une faille profonde qui partage la cité en deux, elle s'orne à cet endroit d'une magnifique cascade aux eaux immaculées : les Cheveux de la Déesse. Cette dernière est alimentée par les eaux rapides et glacées de l'Inlam, le torrent qui prend sa source dans le gigantesque Lac d'Altalith, au pied du versant oriental du plateau de Laelith.

Longue de trois lieues, et d'une largeur parfois inférieure à trois mètres, la route de la Falaise de Vorn est extrêmement



Carte des environs de Laelith







à Laelith

VUE EN COUPE

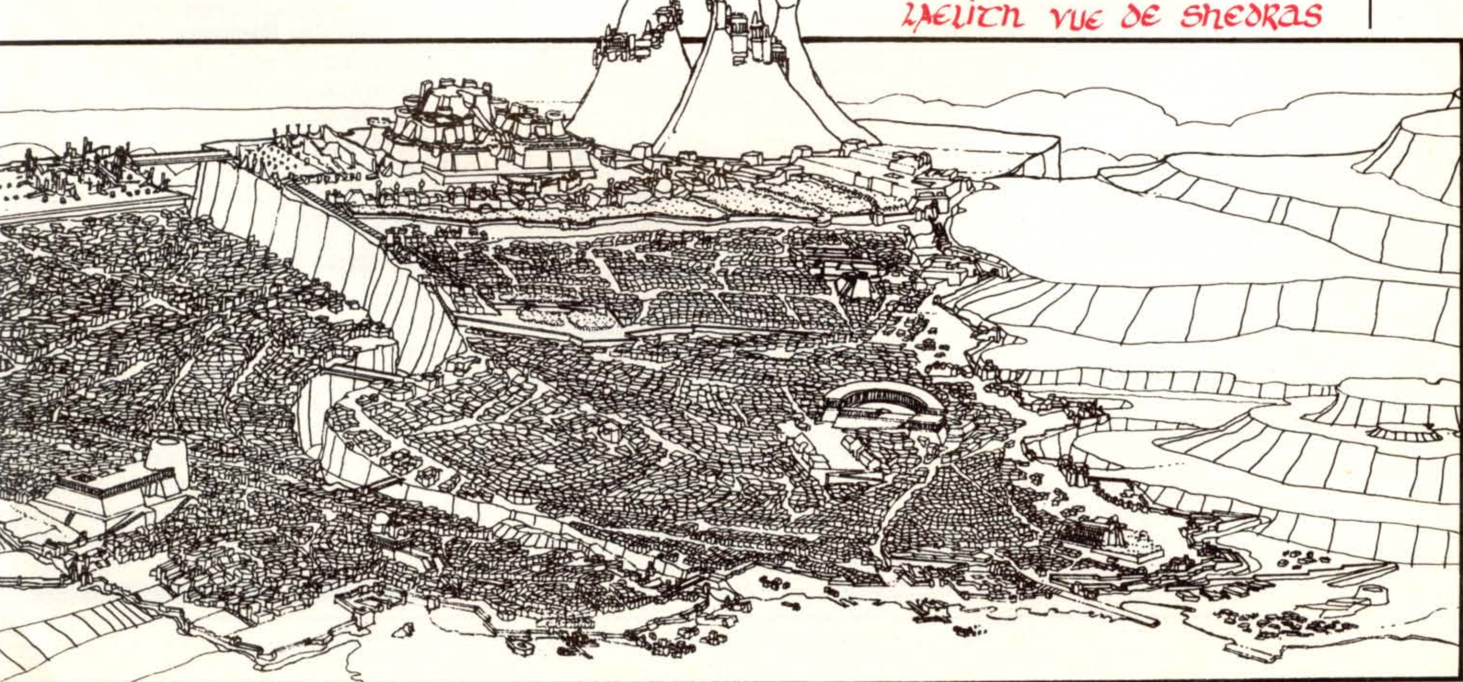
couloir récent
couloir ancien
Ancien lit de rivière
chutes d'eau
Lac
mines des nains

(D'APRÈS UN DOCUMENT NAIN)

fréquentée. Qu'il s'agisse de caravaniers, de pélerins ou d'aventuriers, ses utilisateurs forment un serpent humain ininterrompu qui, de jour comme de nuit, montant ou descendant, se traîne sur le chemin taillé dans le roc et poli par les pieds des milliards de voyageurs qui se sont rendus à Laelith au cours des siècles écoulés. Cette route est souvent glissante -notamment pendant la période des pluies- et les accidents ne sont pas rares. Mais les malheureux qui trébuchent et basculent dans le vide, rappellent aux autres que l'existence est parsemée d'embûches et qu'il faut savoir être prudent ! Les caravaniers, quant à eux, ont la possibilité de louer des animaux de bât mi-boeufs, mi-moufflons (les ookhabs), auprès d'une annexe de la Haute Guilde de Laelith située au début de la route. Ces bêtes, mieux adaptées aux sentiers montagneux que ne peuvent l'être des mules ou des chameaux, transportent en toute sécurité leurs marchandises jusqu'au sommet de la falaise.

Autrement, quiconque souhaite éviter les bousculades de la route de l'Ouest doit prendre le risque de s'aventurer dans les voies périlleuses et détournées qui mènent au Lac d'Altalith par l'est, ou aux portes de l'Ivresse Enchanteresse et de l'Immense Solitude Septentrionale par le sud. Sur ces chemins, les dangers sont innombrables. Qu'ils soient naturels (cols balayés par la bise des neiges éternelles, marécages infestés de maladie, déserts assassins...) ou non (pillards assoiffés de sang, tribus anthropophages, créatures aussi légendaires que meurtrières...), ils ont toutes les chances de venir à bout des téméraires qui osent les affronter...

LAELITH VUE DE SHEDRAS





Les us de Laelith

ou comment éviter les bévues

L'organisation administrative

Au sommet, il y a le Conseil du Roi-Dieu qui est composé des quatre Grands Prêtres (un par temple) de Laelith. Par principe, ces derniers sont soumis au souverain, qui leur donne ses directives, mais chacun est chargé de l'administration particulière d'un aspect de la vie citadine :

-Xeniphys, Grand Prêtre du Poisson d'Argent, est responsable du commerce et des taxes.

-Anemates, Grand Prêtre de l'Oiseau de Feu, est chargé de la défense de la ville et des gardes.

-Valdenath, Grand Prêtre du Crâne, s'occupe des relations avec les nations étrangères et leurs ressortissants.

-Mitrias, Grand Prêtre du Nuage, supervise les archives royales et la justice. Ces "hauts administrateurs" ont d'innombrables subordonnés, clercs ou laïques, qui exécutent leurs ordres.

Les taxes

L'existence de Laelith dépend beaucoup de l'argent qui entre dans les coffres du Palais et qui est ensuite redistribué dans l'intérêt de la communauté. C'est pourquoi il existe un véritable foisonnement de taxes et d'amendes qui ont été édictées au cours des siècles passés. En fait, TOUT est taxé ! (Commerce, immobilier, air, moustache, etc...)

Des "gardes-percepteurs", spécialement entraînés au pugilat et à la comptabilité, ont pour tâche de prélever -autant qu'ils le peuvent- la "Part du Roi-Dieu" sur toutes les activités de la ville. Comme ils sont rémunérés "au quota", ils ont tout intérêt à faire du zèle...

La politique de Laelith

Officiellement, la fonction principale de la cité est d'organiser la coexistence harmonieuse des différents cultes du monde. En fait, il semblerait que les Roi-Dieux aient eu de plus en plus tendance, au cours des siècles, à s'intéresser au pouvoir temporel. Les Grands Prêtres ne sont d'ailleurs pas les derniers à faire tout ce qui est en leur pouvoir pour asseoir la suprématie universelle de leur souverain. Des rumeurs persistantes accusent Valdenath, le responsable des relations extérieures, de diriger d'importants services secrets constitués d'espions et de mercenaires de tous crins, dont le but inavoué est de destabiliser le plus grand nombre de nations afin de renforcer l'influence de Laelith sur le monde...

La vie du Roi-Dieu

On sait peu de choses sur la vie quotidienne du Roi-Dieu et les rares informations que l'on possède sont, pour le moins, sujettes à caution. Néanmoins, lorsqu'un souverain meurt il semble que les membres de son conseil se réunissent pour lui choisir, parmi eux, un successeur. La tradition voulant que l'âme du Roi-Dieu se réincarne dans le corps d'un de ses Grands Prêtres, il n'y a aucune raison pour mettre en cause ce type de désignation.

Le Roi-Dieu et ses conseillers sont condamnés au célibat, afin d'éviter tout problème de succession. De mauvaises langues se plaisent cependant à raconter que cela ne les empèche nullement d'avoir des concubines -et parfois même des harems !- si le coeur leur en dit...

Chaque matin, Teaphanerys XIV (l'actuel Roi-Dieu) réunit son Conseil et supervise l'administration de Laelith. L'après-midi, lorsqu'il peut, il se consacre à sa cour, composée de nobles-citadins et de clercs-courtisans. Ceux-ci, bien qu'ayant officiellement des pouvoirs limités, jouent un rôle important dans la vie de la cité. L'argent et les relations sont généralement sources de pouvoir...

Le soir, le Roi-Dieu se retire dans ses appartements pour se consacrer à la méditation, à l'étude des astres et à la prière.

Les fêtes religieuses

L'année religieuse de Laelith est prétexte à de nombreuses manifestations plus ou moins officielles célébrées par les divers cultes affiliés aux temples de la cité. Quatre fêtes religieuses ont cependant un retentissement plus important :

-La Fête de la Pluie de Fleurs est organisée par le Temple du Poisson d'Argent le jour de l'équinoxe de printemps.

-La Fête du Soleil d'Or se tient le jour du solstice d'été à l'instigation du Temple de l'Oiseau de Feu.

-La Fête du Ciel de Sang a lieu au moment de l'équinoxe d'automne et est dédiée aux cultes du Crâne.

-La Fête des Brumes de Glaces est célébrée par le temple du Nuage à l'occasion du solstice d'hiver.

-La Fête du Roi-Dieu se déroule la nuit de demi-lune qui suit le 38e jour sacré. Elle tombe en général entre le début et le milieu de cet été. La foule, en longue procession, défile devant le palais de Roi-Dieu, sur *l'esplanade de la demi-lune* (E5). L'amour du Roi-Dieu pour les pélerins s'y manifeste par une sensation de repos, de bien être, et la guérison de leurs maux légers. Les laelithiens fidèles toute leur vie à cette tradition *auraient* une longévité exceptionnelle...

Les ponts

Quatre ponts enjambent la faille de l'Inlam et relient les parties nord et sud de Laelith :

-Le Pont des Illusions (C6,C7) est le plus ancien de tous. Il a été construit au moment de la naissance de Laelith. Aujourd'hui, il est quasiment miraculeux que cet édifice immense et délabré ne se soit pas encore écroulé. Quoiqu'il en soit, on évite de l'utiliser depuis plusieurs siècles déjà car sa situation (entre la Haute Terrasse et la Terrasse du Châtiment) et ses sculptures (des gargouilles immondes) lui ont valu la réputation d'être hanté. Cette réputation n'est d'ailleurs peut-être pas usurpée.

-Le Pont des Morts (H8). Construit avec un ciment fait de poudre d'ossements, ce pont qui relie l'échelle du même nom à l'Echelle Monte En Ciel, est fréquenté par de nombreux marchands et colporteurs qui font la navette entre le Grand Marché et le quartier des artisans.

-Le Pont des Marchands (I9), qui termine la rue des charriots et permet d'accéder à la Terrasse de la Prospérité, est certainement le plus fréquenté de tous les ponts de Laelith. Des embouteillages l'encombrent en permanence, à tel point que certains petits négociants n'ont pas hésité à construire de fragiles boutiques sur ses rembardes. Malgré des accidents fréquents (les échoppes sont parfois trop fragiles), cette pratique risque de se perpétuer encore longtemps.

-Le Pont des Pêcheurs (L9). Situé le plus à l'est, ce pont est essentiellement employé par les pêcheurs (d'où son nom) et par des soldats. On y trouve également un petit marché pittoresque où sont vendues les plus belles choses récoltées dans le lac d'Altalith (coquillages, fleurs aquatiques, poissons rares...).

Les quartiers et les rues

Les habitants de Laelith ont l'habitude de désigner certains quartiers de leur ville par le vocable "Terrasse". Cela afin de mieux rendre compte de l'inclinaison du plateau sur lequel est construite la cité. De même, certaines rues particulièrement pentues et entrecoupées d'escaliers sont appelées "échelles". Inutile de préciser qu'il est difficile, sinon impossible par endroits, de se déplacer à cheval dans l'enceinte de Laelith.

Le Roi Dieu et le culte des Eléments



"...Il est une question que mes étudiants en première année de théologie me posent souvent, alors qu'ils n'en sont encore qu'aux balbutiements de leur quête spirituelle : pourquoi Laelith, la cité sainte, occupe-t-elle une place prépondérante dans l'organisation de tous les cultes connus, quels que soient leurs dogmes souvent contradictoires ?

Il faut être bien profane pour ne pas mesurer immédiatement les dangers qui menacent une société polythéiste, telle que la nôtre. En effet, que se passerait-il si toutes les religions se contentaient de cohabiter dans la plus grande indépendance ? Eh bien moi, je vous le dis : ce serait l'anarchie ! Un chaos sanglant et stérile qui viendrait rapidement à bout des plus grands royaumes, comme des plus modestes principautés. Les cultes eux-mêmes se décomposeraient en sectes hérétiques, d'autant plus fanatiques, qu'elles comporteraient peu d'adeptes. Le monde dans son intégralité serait alors déchiré par des guerres de religions fratricides qui auraient tôt fait d'éliminer jusqu'à la dernière parcelle de civilisation de la surface de la terre...

Que les Mille Cieux Propices de Gandahar en soient loués, les Dieux -dans leur infinie sagesse- ont pourvu à ces risques ! Un jour, ils se réunirent tous en terrain neutre, aux confins du jour et de la nuit, du bien et du mal, dans des contrées improbables où les plus humbles, comme les plus puissants, purent s'assembler sans avoir le sentiment d'être lésés. Après quelques éons de réflexion, ils parvinrent enfin à trouver une solution au problème de leur coexistence. Et c'est ainsi que naquit Tanith-Lenath, la Cité des Anciens, qui fut édifiée dans une région montagneuse à l'écart du monde, afin que Spirituel et Temporaire n'interfèrent pas entre-eux inopinément. Malheureusement, au bout de quelques millénaires, les habitants de Tanith-Lenath en vinrent à convoiter la puissance divine, espérant grâce à elle asservir le monde à leur volonté. Les Dieux ne purent tolérer ce sacrilège et ils furent contraints de provoquer l'anéantissement de la Cité des Anciens en lançant sur elle une terrible malédiction à laquelle les historiens ont depuis donné le nom de "Châtiment". Au cours d'un effroyable cataclysme, le site de Tanith-Lenath fut soulevé de terre, cassé en son milieu par un éclair titanesque et incliné fortement sur lui-même afin que la vie en ce lieu soit encore plus difficile qu'elle ne l'avait jamais été.

Une fois le courroux divin apaisé, les rares survivants du Châtiment se lamentèrent pendant 777 jours consécutifs, persuadés qu'ils étaient de l'imminence de la fin des temps. A la fin de cette période de mortification, il fut un homme pour oser relever la tête et comprendre que la catastrophe n'annonçait pas l'apocalypse, mais le temps du renouveau. Mandala, car tel était son nom, implora alors que les Dieux afin qu'ils viennent en secours à leurs fidèles et les guident vers un avenir meilleur.

Les Dieux entendirent sa prière et lui donnèrent leurs instructions par l'intermédiaire de l'esprit d'Orphyr, le propre frère de Mandala décédé au cours du Châtiment : là où se dressait Tanith-Lenath, il faudrait construire une ville nouvelle qui s'appelerait Laelith. Dans cette ville, seraient édifiés quatre temples symbolisant les quatre principes directeurs de toute foi. A la tête de ces temples, un homme serait nommé au titre de Roi-Dieu, incarnation mortelle des volontés divines. Ainsi, Mandala Primus de la Dynastie de la Flèche de Bronze fut le premier Roi-Dieu. Depuis, de nombreux saints hommes lui ont succédé pour le bonheur de tous.

Mais, peut-être est-il nécessaire de rappeler l'importance de la mission des temples de Laelith ? Eh bien, ils doivent permettre à tous les prêtres de tous les cultes existants d'éviter des affrontements trop fréquents qui pourraient nuire à l'intégrité de l'univers. Ils donnent ainsi la possibilité aux clercs de toutes les religions de se rencontrer, de s'expliquer et de se mesurer, afin que la cohérence et l'harmonie règnent toujours entre les croyances, même si elles sont apparemment opposées. Comme je l'ai déjà dit, les temples de Laelith sont au nombre de quatre :

***-Le Temple de l'Oiseau de Feu**, aux innombrables brasiers, sert de lieu de communion à tous les cultes fondés sur le Feu ou la Puissance Physique. En son sein -à l'instar des autres temples- il existe une représentation de chaque divinité affiliée au Feu par nature ou par tradition. Un feu gigantesque brûle en permanence au centre de la grande cour circulaire de ce temple et rappelle aux fidèles que le Feu est dispensateur de chaleur et de lumière.*

***-Le Temple du Nuage** est, quant à lui, dédié aux cultes de l'Air et au Mysticisme le plus éthéré. Il est surmonté de nombreuses plateformes à ciel ouvert où les croyants viennent méditer sans souffrir d'un quelconque confinement.*

***-Le Temple du Poisson d'Argent** est consacré à l'Eau et aux principes de Régénération qui lui sont associés. Les adorateurs des océans et des cours d'eau s'y retrouvent, ainsi que les partisans de la pluie. Il faut signaler que les adeptes de ce temple n'hésitent pas, à l'occasion, à se rendre au centre du Lac d'Altalith afin d'y vénérer les Dieux des Lacs.*

***-Le Temple du Crâne** est sans doute le plus complexe et le plus ambigu des quatre. En effet, il est voué à la Terre, mais aussi dans une certaine mesure au Mal (qui existe certainement, puisque la réalité du Bien ne saurait être mise en doute !). Il est partagé en deux étages distincts. En surface, le Temple du Crâne proprement dit accueille les adorateurs de la Terre et du Matériel (par opposition au Spirituel). Mais sous terre, il existe un temple plus grand et plus puissant que celui du Crâne : le Temple de la Taupe. La plupart de ses adeptes s'y rendent en empruntant les sombres corridors du Cloaque, un dédale souterrain qui s'étend sous toute la surface de Laelith. Il s'agit essentiellement de créatures non-humaines guidées par les divinités les plus macabres qui se rendent dans la Cité Sainte pour y faire valoir leur droit à l'existence..."*

Extraits de "Ma foi..." par le Très Saint Bagdemagus.

Mode d'emploi, précautions d'usage et avertissements de convenance*

*..ou le B-A-BA utilitaire.

Laelith ne doit pas être une ville morte ! Vous n'êtes absolument pas tenu de respecter scrupuleusement les textes qui la décrivent et qui expliquent son fonctionnement. Si vous n'êtes pas d'accord avec nous, n'hésitez pas à modifier les points qui ne vous conviennent pas. Mais attention : nous nous sommes appliqués à donner une certaine crédibilité à cette cité, aussi attention à respecter un minimum de cohérence dans vos modifications.

Comme vous pourrez le constater en lisant les pages qui suivent, nous avons tenu à laisser dans le vague certains détails (climat, localisation exacte, caractéristiques des habitants...) de Laelith. Cela afin de vous permettre de l'adapter au plus grand nombre de jeux de rôle possible. Comme chacun d'entre-eux possède un esprit et une terminologie qui lui sont propres, vous aurez un minimum de travail à effectuer avant d'entreprendre votre première partie.

METTEZ LAELITH A VOTRE GOUT

-Donjons et Dragons/AD&D : ces "classiques" ont souvent servi de critères de base dans l'élaboration de Laelith et ils ne devraient pas poser de problèmes particuliers. Sinon qu'il vous faudra -comme pour les autres jeux- déterminer les caractéristiques des habitants que vos joueurs seront ammenés à rencontrer.

-Rêve de Dragon : les voyageurs risquent d'être surpris par le concept de religion, mais tout est possible dans un monde onirique ! Alors, nous vous recommandons tout particulièrement de visiter la Terrasse du Châtiment.

-Runequest : si vous voulez intégrer Laelith au monde de Glorantha, vous pouvez assez facilement la situer dans une région nordique encore inexplorée. Le système religieux qui sous-tend la cité demandera cependant un peu d'adaptation afin de respecter pleinement les particularités des divinités runiques.

-L'Appel de Cthulhu : les connotations lovecraftiennes de Laelith ne sont pas fortuites ! Pour envoyer vos investigateurs visiter Laelith, deux possibilités s'offrent à vous. Soit considérer qu'il s'agit d'une ville du Monde des Rêves (Dreamlands). Soit l'envisager comme une cité extra-terrestre (nul doute que ses bibliothèques regorgent d'ouvrages impies). Sandy Petersen, l'auteur de l'Appel de Cthulhu, a rejeté une idée (avant dernier paragraphe, page 79 des règles) que vous pouvez très bien utiliser pour justifier les quatre temples de la ville.

-Mega, Empire Galactique et les autres jeux de science-fiction : nous n'avons jamais prétendu que Laelith se trouvait sur notre terre, ou même dans notre univers ! En tout cas, une chose est sûre, c'est qu'elle se trouve sur une planète qui n'a pas eu beaucoup de contacts avec des sociétés technologiquement avancées.

POUR TOUT COMPRENDRE !

Dans les pages qui suivent, Laelith vous est présentée d'une façon générale, puis quartier par quartier. Prenez le temps de bien lire ces textes afin de vous pénétrer de l'ambiance particulière à la Cité Sainte.

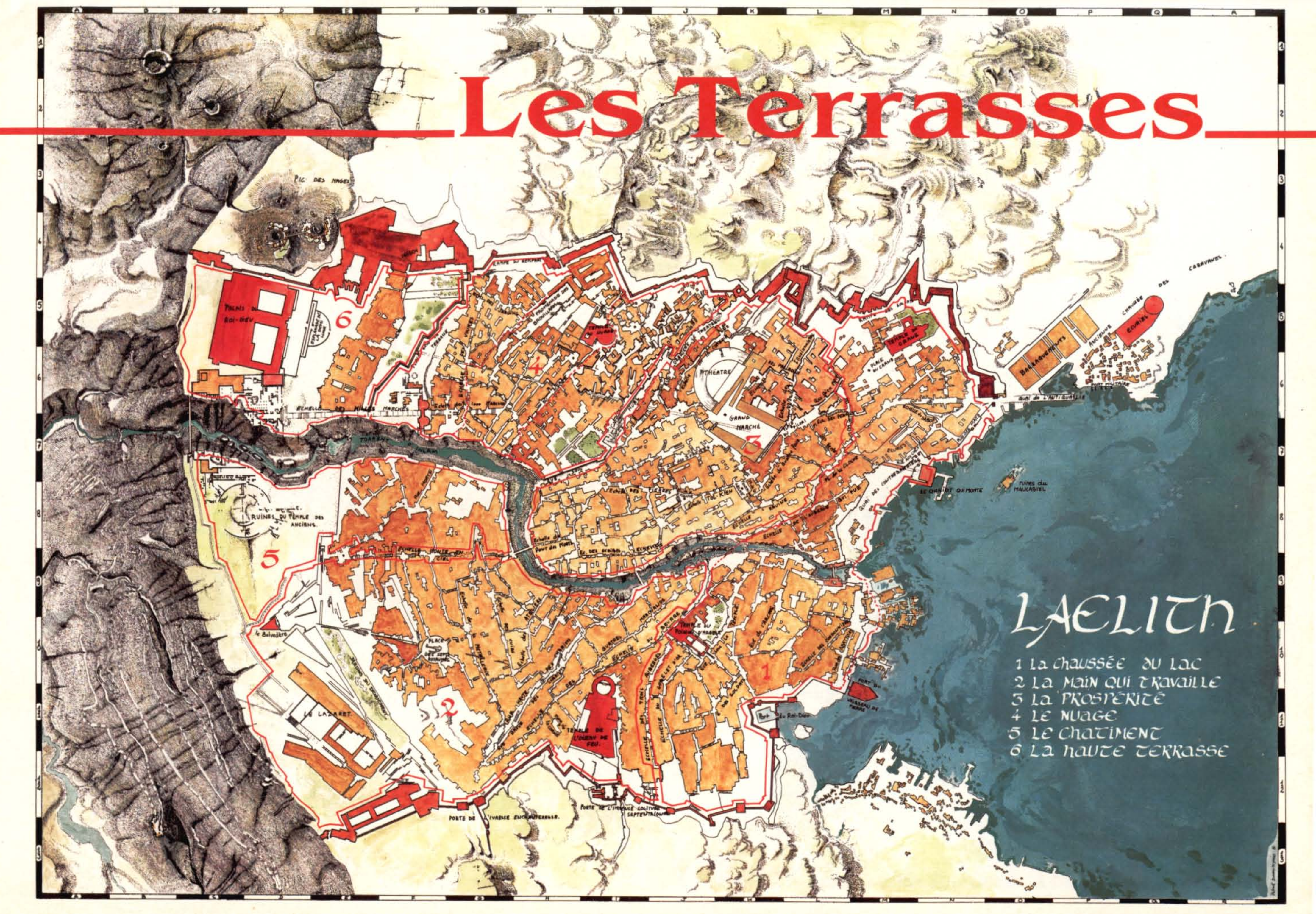
Chaque quartier est d'abord dépeint succintement afin de vous exposer l'atmosphère qui lui est propre. Ensuite vient "Suivez le guide", une sorte de répertoire touristique, décrivant les lieux les plus importants. Enfin, une "Table d'Aventures" propose, à chaque fois, une dizaine de rencontres ou d'idées de scénarios. Le maître de jeu est invité à l'utiliser selon son humeur, soit pour improviser quelques péripéties lorsque ses joueurs visitent le quartier, soit pour relancer une aventure qui connaîtrait un temps mort. Les évènements de cette table ont été numérotés de un à dix, au cas où vous voudriez vous en remettre au hasard en employant un dé à dix faces.

AU PLAISIR DU CARTOGRAPHE

L'échelle choisie est de 1cm = 100m (1/10 000e). Un système simple de coordonnées inscrites en bordure de la carte, vous permet de vous repérer sans trop de difficultés. A noter que les rues, places et autres artères ont souvent été représentées au double de l'échelle normale par souci de clarté (c'est un vieux truc de cartographe).

Vous devez également savoir que *toutes* les rues, ruelles et passages de Laelith n'ont pas été dessinées sur la carte. Vues les dimensions de la ville, cela aurait produit un fouilli inextricable sans intérêt réel. Si le coeur vous en dit, n'hésitez pas à détailler les lieux qui vous intéressent plus particulièrement. L'article intitulé "Les métiers des citadins" publié dans notre numéro 23 peut vous être très utile à cette fin.

Les Terrasses





La Chaussée du Lac

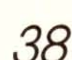
L e port est sans conteste le quartier le plus pauvre et le plus mal famé de Laelith. Ses habitants -essentiellement des pêcheurs, des artisans sans talent et des soldats- mènent une existence relativement précaire au gré des crues du Lac d'Altalith et des inondations désastreuses qu'elles provoquent.

Néanmoins, la Chaussée du Lac joue un rôle important dans la vie de la cité. L'environnement montagneux n'étant guère propice à l'élevage et aux cultures, les produits de la pêche constituent une véritable manne des dieux et sont utilisés pour de nombreux usages (alimentation, habillement, teinture, cosmétiques...). Les eaux du lac regorgent d'innombrables espèces de poissons et d'algues et les pêcheurs ont fort à faire pour alimenter quotidiennement la ville. Les petites rues étroites de la Chaussée du Lac sont souvent humides et sentent le poisson et le limon...

D'autre part, poussé par un vent venant du nord (le Saghiann), un trafic maritime s'est établit avec d'autres villes côtières (le lac d'Altalith mesurant plus de 120km dans sa longueur). C'est par cette voie également que parviennent les convois précieux destinés au palais, aussi bien l'eau fraiche des torrents du nord-ouest ou les fruits venus des plaines, que les convois d'impôts ou les invités de hauts rang.

La flotte militaire de Laelith étant la seule à posséder quelques bateaux d'escorte, redoutables, ce chemin est plus sûr que les routes terrestres. Du moins..hormis les jours de tempête !

Notons que tout les bâtiments militaires proches du rivage possèdent des catapultes puissantes et précises..



Suivez le guide...

1) Les Baraquements (O5,P5). Ces quatre grands bâtiments de granit noir accueillent les gardes et les soldats responsables de la défense de la cité. Ils sont choisis selon de stricts critères physiques, mais aussi religieux. Les fanatiques ayant en général tendance à faire du zèle dès qu'il s'agit de lutter pour leur croyance.

2) Les Ecuries (Q5). En plus des "bêtes de monte" (chevaux, dromadaires...) incapables de circuler en ville et qu'on laisse là contre une somme modique, on trouve également dans cette grande bâtisse fortifiée : une armurerie, un dépôt de provisions, des machines de guerre et les appartements des officiers supérieurs.

3) Le port militaire (P6,Q6). Le petit village attenant à ce port est essentiellement habité par les familles des soldats (qui peuvent, en cas de danger, se réfugier dans les écuries fortifiées). Le port lui-même accueille de nombreuses galères en cas d'attaque navale. Le "Mandala", le grand navire de guerre de la cité, est traditionnellement amarré au Quai de l'Antiquaille (O6), l'un des derniers vestiges susbistant de l'antique route pavée qui est devenue l'Echelle des Mille Marches après le Châtiment.

4) La Rampe des Soldats (M5). C'est dans ce secteur que demeurent les trois chefs de guerre de Laelith (Nimos d'Astrasie, Uriab d'Oltz et le généralissime Korth l'Invaincu) dans de petits palais privés. Les murailles sont ornées de nombreux trophées rappelant les multiples batailles que Laelith a dû livrer -et gagner- depuis sa naissance.

5) La Place du Crâne (M6). Située près du temple du même nom, cette place doit son appelation à la découverte à cet endroit, dans un lointain passé, d'un crâne gigantesque et cornu. Ce crâne a donné naissance au temple et y est toujours exposé.



6) Le Temple du Crâne (M5). Son dôme de marbre rouge est soutenu par des colonnes faites d'ossements et de ciment. Un martellement sourd provenant de ses entrailles peut-être entendu toutes les trois heures. Des légendes racontent que ses sous-sols abritent un temple secret dédié à des divinités obscènes et inhumaines. Il ne fait pas bon rôder dans ses parages...

7) L'Echelle du Sabot (M6). Cette rue abrite de nombreuses maisons de joie et une multitude de tripots clandestins où les soldats vont se délasser après le service. La prostitution est un mal qui ronge toute la Chaussée du Lac, mais elle est tolérée, car d'une certaine façon, elle participe à l'économie de Laelith.

8) Le Chariot qui Monte (N7). Un petit fort en protège l'accès. En effet, ce funiculaire souterrain relie le port aux remparts de la Haute Terrasse. Il est actionné, en haut, par de nombreux esclaves qui s'échinent à vie sur de gigantesques cabestans de bronze. Ce sont en fait deux chariots qui servent à acheminer rapidement les marchandises destinées au palais, ou les convois d'or de manière totalement discrète. Un aménagement amovible permet d'y faire monter commodément des personnes allant au palais incognito (ambassadeurs, ou espions fraîchement débarqués, etc..). Il est déjà arrivé que les cordes de traction cassent, et qu'un chariot emballé crève la voûte et émerge dans une cave ou même une rue en répandant son contenu (une fois de l'eau, et une fois le Conseillé d'un royaume voisin).

9) Le Quai des Contrebandiers (M8). Traditionnellement, c'est sur cette place que sont écartelés les contrebandiers. Le Lac d'Altalith se prête assez facilement à toutes sortes de trafics nocturnes (introduction de drogues prohibées, sorties de pièces d'artisanat non détaxées...). De fréquentes patrouilles de gardes tentent de dissuader toute contrebande.

10) Le Port de Pêche (M9,M10). Les pêcheurs vivent là, la plupart habitant leur bateau. Chaque matin, des marchés "à la criée" sont organisés pour déterminer les cours du poisson.

11) La Rue des Abattoirs (L10). Le secteur situé juste derrière le port de pêche a très mauvaise réputation. Cette rue est d'ailleurs l'une des plus mal fréquentées de Laelith. La guilde d'assassins dite du "Poignard Sanglant" aurait ici son quartier général. Mais, malgré des raffles répétées, les autorités n'ont jamais pu en avoir la certitude...

12) Le Port du Roi-Dieu (K11). Dans ce bassin fortifié stationnent les embarcations appartenant au Roi-Dieu, et notamment la célèbre trirème aux flancs garnis d'or, la "Tanith-Lenath".

13) Le Temple du Poisson d'Argent (J10). Les jardins et les bâtiments du temple regorgent de fontaines et de bassins où, dit-on, sont élevées toutes les espèces animales aquatiques que le monde ait jamais connu.

Table d'aventures

Dé	Evènement
1	**Une patrouille de gardes fouille les personnages** espérant découvrir des marchandises de contrebande. Toute potion ou herbe non identifiée excitera leur suspicion.
2	**Un sergent en état d'ébriété avancé** se prend d'amitié pour les personnages. Il peut leur apprendre beaucoup de choses sur la ville... et sur ses anciennes campagnes (son sujet de conversation préféré). Malheureusement, il a l'alcool violent et risque à tout instant de déclencher une bagarre. Une fois qu'il aura cuvé son vin, il refusera de reconnaître ses "nouveaux amis" et pourra même se montrer agressif à leur égard.
3	**Une magnifique jeune femme** fait ouvertement des avances à l'un des personnages. Attention, c'est une prostituée de luxe et ses tarifs sont extrêmement élevés !
4	**Au cours d'une bousculade dans une petite ruelle** de quartier, l'un des personnages est drogué et enlevé par un groupe d'une dizaine d'hommes vêtus de capes noires. Ce sont des serviteurs du Temple du Crâne qui ont pour mission de trouver des victimes à immoler lors d'une cérémonie qui se tiendra à minuit...
5	**Le rabatteur du Lotus d'Argent**, une "maison de plaisirs" invite les personnages à venir découvrir à prix réduit "les plus belles créatures de Laelith". Si les aventuriers succombent à leurs bas instincts, ils ont toutes les chances de se retrouver drogués et dépouillés de tous leurs biens dans une petite impasse voisine de l'Echelle du Sabot.
6	**Le patron d'une petite entreprise de chaises à porteurs** propose aux personnages de leur faire faire un tour guidé de la Chaussée du Lac. Les tarifs sont très honnêtes, mais seules deux personnes peuvent prendre place dans chaque chaise. Les porteurs, eux, ne s'intéressent qu'à une chose : faire la course avec leurs collègues...
7	**Des voleurs de haut niveau** ont "pré-creusé" dans une cave un puits permettant d'atteindre le tunnel du chariot. Ils ont appris d'un garde soudoyé qu'un convoi exceptionnel se préparait (sans doute de l'or ?) et font appel aux aventuriers pour les aider à retirer les dernières pierres, stopper et piller le chariot (leur prétexte variant selon la moralité des personnages). Ils se doutent en effet qu'ils n'ont que quelques minutes pour fuir ensuite avant l'alerte, mais ignorent que dans chaque chariot prennent place quatre gardes de très haut niveau. Quant au "convoi", il s'agit des cadavres de deux nobles, connus et assez aimés des habitants, d'ailleurs.
8	**Un vieillard chenu, adorateur du Grand Hibou**, se fige devant l'un des personnages en criant au miracle. Le prophète est de retour ! Comme preuve de ses dires, il brandit un parchemin sur lequel est peint un portrait ressemblant beaucoup à l'aventurier. Très vite, une trentaine d'adeptes se prosternent devant le "messie"...
9	**Un homme sinistre** propose aux personnages "d'éliminer", contre des espèces sonnantes et trébuchantes, la personne de leur choix. Un conseil : il vaut mieux être poli avec un membre de la Guilde du Poignard Sanglant...
10	**Des pêcheurs exercent leur habilité au lancer du harpon** en essayant de viser "à côté" des personnages. Ils ont beaucoup d'humour !

La Terrasse de La Main qui Travaille



Si la Terrasse de la Prospérité -le quartier commerçant- est le "coeur" de Laelith, la Main qui Travaille est certainement son "poumon". En effet, c'est par ce quartier que transitent la plupart des hommes et des marchandises qui alimentent l'économie de la cité. Ici également sont regroupés les artisans qui ont fait la réputation de la ville. La journée, les rues grouillent de monde (coursiers, porteurs, marchands en vadrouille...) et si on prend la peine de jeter un coup d'oeil dans les arrière-cours des maisons aux frontons sculptés du quartier, il est possible de découvrir les ateliers où s'activent les plus grands noms de l'artisanat mondial.

La nuit, certaines rues sont barrées par des chaînes, afin d'éviter les ennuis que ne manqueraient pas de créer d'éventuels visiteurs indélicats. C'est notamment le cas pour les artères où sont regroupés les joailliers et les bijoutiers. Inutile de préciser que des patrouilles de gardes sillonnent en permanence la Main qui Travaille. Ces soldats d'élite, qui connaissent les lieux dans leurs moindres recoins, sont souvent aidés dans leur mission de surveillance par des milices constituées par les plus grands fabriquants de la ville.

Suivez le guide

1) Le Lazaret (E11). Cette institution, composée d'un hospice tenu par différentes communautés religieuses de la ville, et

de nombreux entrepôts, fait office d'accueil et d'hôpital. Ici les nouveaux arrivants sont tenus à respecter une quarantaine de quelques jours (2 en principe), afin qu'il soit possible de s'assurer qu'ils ne risquent pas d'introduire une maladie indésirable dans l'enceinte de Laelith. En fait, le Lazaret a une fonction de filtre : toutes les marchandises importées sont examinées et comptabilisées ici, avant d'être envoyées et enregistrées officiellement à la Haute-Guilde. Les étrangers sont interrogés sévèrement et les indésirables sont impitoyablement chassés de la cité. A signaler que dans les bâtiments sud du Lazaret, où sont également installés des étables et des écuries, une multitude de porteurs se tiennent à la disposition des marchands. Ils ont pour principale fonction de transporter les marchandises à dos d'homme jusqu'aux échoppes des artisans (s'il s'agit de matières premières) ou jusqu'au Grand marché (s'il s'agit de produits finis).

2) Le Porte de l'Ivresse Enchanteresse (G12). Par mesure de sécurité, cette porte a été condamnée et les tours de guêt servent désormais d'auberges pour les négociants de passage. Anecdote : on appelle "auberges du mardi soir" les bennes à ordure que l'on trouve un peu partout dans la ville au bas des rues en pente (les échelles). C'est là que se retrouvent inévitablement les ivrognes qui ont été chassés des estaminets dans un état d'ébriété avancé et qui sont tombés dans les immondices. Ces "auberges" sont vidées tous les mercredis.

3) La Porte de l'Immense Solitude Septentrionale (I12). Toute personne qui arrive par la périlleuse route du sud est considérée comme suspecte. C'est pourquoi elle doit se soumettre à une quarantaine (interrogatoires, vérification des papiers et sauf-conduits, fouilles complètes et parfois même tortures). Les soldats qui défendent cette porte sont réputés pour leur intransigeance.

4) La Place des Sept Royaumes (F10). Autour de cette grande place circulaire se trouvent les maisons des guildes de Laelith, et notamment la Haute Guilde qui contrôle strictement les activités commerciales de la cité. Au centre de la place, se tient en permanence un petit musée ("Les Etals de la Belle Oeuvre") où sont présentées au public les reproductions des plus belles réalisations de l'artisanat local.

5) La Rue des Chariots (H10). C'est la seule voie d'accès donnant sur la Terrasse de la Prospérité qui puisse être empruntée par des chariots. Les embouteillages sont fréquents.

6) L'Echelle des Quatre marchands (H11, I10). Ainsi appelée en souvenir des premiers négociants qui ont fait la richesse de la ville. Il est recommandé de faire un détour par cette rue, si vous êtes à pied et si vous désirez vous rendre de l'autre côté de la faille.

7) Echelle Monte en Ciel (F8, G8). Cette rue a une très mauvaise réputation car elle longe la Terrasse du Châtiment (voir plus loin). C'est ici que vivent les artisans les plus pauvres (potiers, fileurs, etc...). Des gardes surveillent en permanence que personne n'essaye de s'enfuir du "quartier maudit" (l'autre nom pour la Terrasse du Châtiment).

8) Les Jardins du Dénuement (E11, F11). Au coeur des buissons et des herbes folles de ces jardins, c'est un véritable bidonville qui s'est développé au cours des siècles. Ses habitants, pour la plupart des familles d'anciens marchands ruinés, vivent ici une expérience précaire.

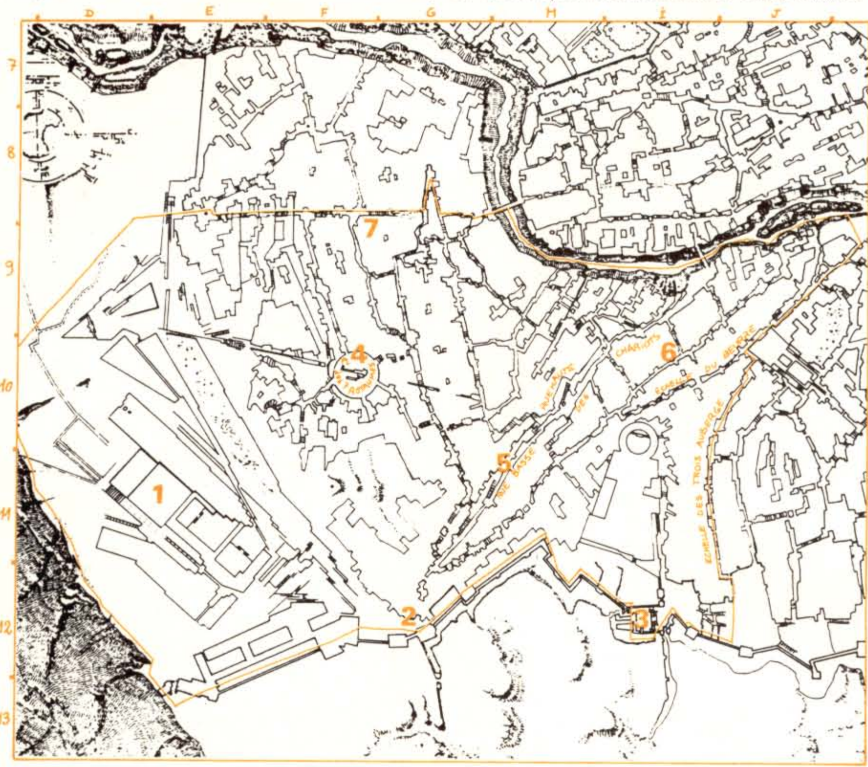


Table d'aventures

Dé Evènement

1 **Un camelot accoste les personnages**. Il les abreuve d'un baratin inénarrable (60 % de réussite !) d'où il ressort qu'il est l'unique dépositaire du Baume Universel qui soigne toutes les blessures et rénove les armures. Pour seulement 10 pièces d'or les aventuriers pourront faire l'acquisition de ce "baume" dont les propriétés les plus remarquables sont d'être gras, malodorant et d'accélérer la corrosion des métaux. S'il est appliqué sur une blessure, il existe une probabilité (1 sur 1d6) pour qu'il l'aggrave et provoque 1d6 points de dommage supplémentaires...

2 **Un mendiant accoste les aventuriers** et se présente comme étant Azir le Frauduleux, un ancien marchand qui a connu des revers de fortune. Il leur propose de s'associer à lui pour récupérer l'or que lui doit Azun l'Impénitent, son ancien associé. Celui-ci tient une échoppe de broderie d'art située dans l'Echelle du Beurre.

3 **Un homme hagard se précipite en courant dans les bras d'un des personnages** (à déterminer au hasard). En tremblant, il lui remet un parchemin, avant de s'écrouler, tué par la flèche plantée dans son dos. C'est alors qu'apparaît au coin de la rue une patrouille qui se dirige au pas de course vers les aventuriers...
Note pour le M.J. : Le fuyard est un voleur qui a dérobé le secret de fabrication de la céramique irrisée (le parchemin !) dans les coffres de Trodal, le doyen de la Guilde des Joailliers.

4 **Cinq prêtres** (clercs) affiliés au Temple de l'Oiseau de Feu prennent les aventuriers comme juges de leurs différends. Quoi que fassent les joueurs, cette histoire a de grandes chances de se terminer en bagarre générale.

5 **Un coursier pressé percute un personnage** et laisse tomber le vase magnifique qu'il transportait. Craignant des représailles de son employeur (le grand Ugonin de la Guilde des Cristalliers), il accuse les personnages d'avoir tout fait pour qu'il casse le vase. Si ceux-ci refusent de rembourser les dommages, il appelera la garde.

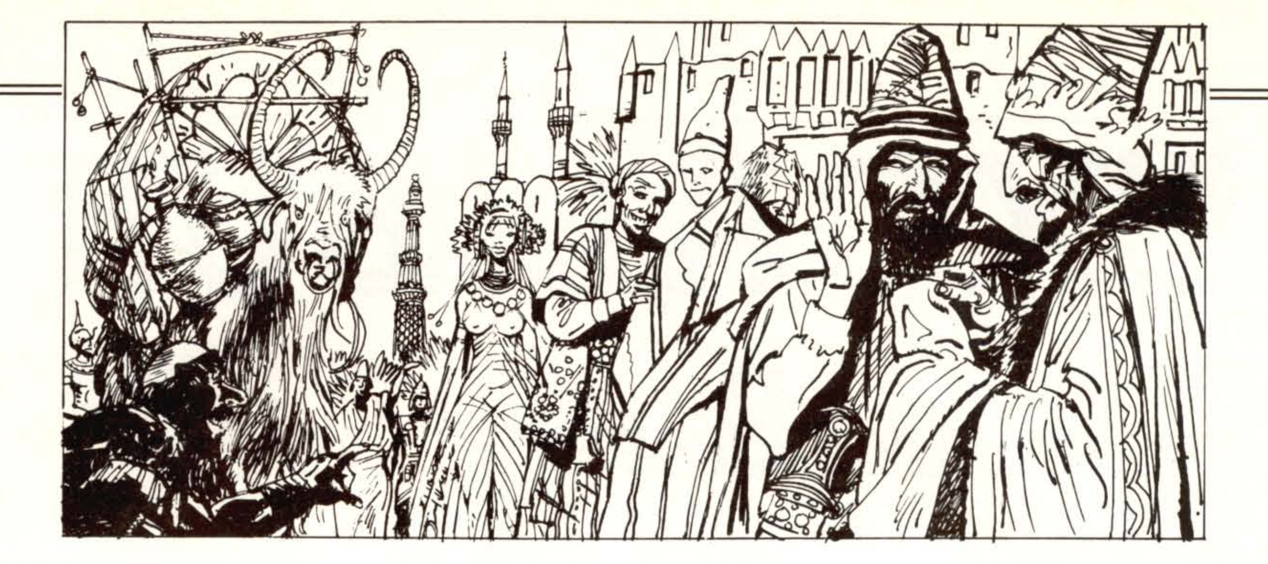
6 **Un petit homme au regard fuyant propose à l'un des personnages de lui vendre un magnifique bracelet en or** pour une somme dérisoire. Si la vente se fait, lancez 1d10. Sur un résultat de 1 à 3, la rencontre suivante se produit quelques minutes plus tard : une patrouille de gardes fouille en détail les aventuriers. Ils sont à la recherche du voleur d'un bracelet en or qui était destiné à l'un des nobles de la ville.

7 **Un gamin du quartier**, fils d'un employé de Guilde, croit reconnaître dans un des personnages l'un des ravisseurs qui viennent d'enlever sa soeur Fleur d'Oranger.

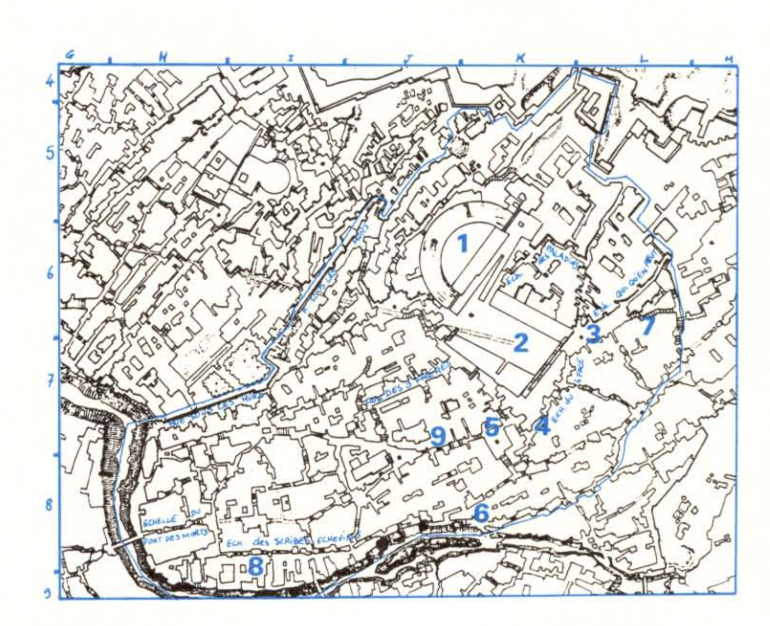
8 **Un riche artisan propose aux aventuriers de se rendre -pour une bonne somme- à la Terrasse du Châtiment** et de lui rapporter un peu de Lotus Mauve, une drogue que l'on ne trouve que là-bas.

9 **Un personnage perd son épée** au cours d'une bousculade. Quelques instants plus tard, il la "retrouve" accrochée à la ceinture d'un guerrier impressionnant qui visite le quartier en compagnie de quelques amis...

10 **Une troupe d'une vingtaine de mendiants assaille les personnages** et leur demande la charité. Cinq d'entre-eux sont en fait des pickpockets (25 % de chance de réussite). Un des mendiant est un esclave du palais, en fuite car il a fait une grosse bêtise, et un autre est un agent du palais sur sa piste (il vient juste d'arriver et n'a pas encore reconnu sa proie).



La Terrasse de la Prospérité



Ce quartier à l'ambiance frénétique et bigarée est le centre commerçant de Laelith. C'est ici que se retrouvent inévitablement tous les marchands et les caravaniers qui viennent à la ville pour affaires. Les rues sont infestées de mendiants et de coupe-bourses, mais leur ardeur n'a rien de comparable avec celle des gardes-percepteurs qui ont pour tâche de prélever la "Part du Roi-Dieu" (des taxes) sur tous les actes commerciaux conclus dans l'enceinte de la cité. La Terrasse de la Prospérité a une importance vitale pour l'économie de Laelith. Néanmoins, malgré de nombreuses patrouilles de gardes, il est extrêmement difficile de maintenir l'ordre au sein de la société cosmopolite qui fréquente ce quartier...

Suivez le guide

1) Le Théâtre (J6, K6). C'est dans cet édifice aux proportions titanesques que sont organisés les plus grands spectacles. Parmi ceux-ci, on peut citer les étonnants "duels cléricaux", au cours desquels des prêtres de cultes affiliés ou antagonistes règlent leurs comptes en public, lors de joutes oratoires, magiques ou -tout simplement- physiques. Autrement, cirques ambulants, baladins et poètes voyageurs se relaient pour animer ce haut lieu de la culture citadine.

2) Le Grand Marché (K6, K7) . Alors que les matières premières sont généralement vendues par les caravaniers dès leur arrivée à la Terrasse de la Main qui Travaille, les produits finis, ainsi que l'artisanat local, sont mis en vente au Grand Marché. Celui-ci fonctionne de jour, comme de nuit, et connaît une cohue

Table d'aventures

Dé Evènement

1 **Un groupe de gardes interpelle brutalement les personnages**. Il semble que l'un d'entre-eux ressemble comme un frère à un meurtrier condamné à la pendaison qui vient de s'échapper.

2 **Une jeune fille de marchand** (12 ans) tombe éperduement, et instantanément, amoureuse de l'un des personnages. Elle veut épouser sans délai l'élu de son coeur. Elle ne plaisante pas ! Si celui-ci refuse son affection, elle se met à hurler au viol et peut même jusqu'à inciter ses robustes frères à corriger le "goujat".

3 **Des voleurs astucieux** jettent un large filet de corde sur les personnages et les menacent avec des arbalètes. La bourse ou la vie ?

4 **Un escroc tente de vendre aux personnages une carte** représentant une partie du Cloaque où est caché un trésor fabuleux. Lancez un d10 : de 1 à 8, la carte est fausse ; 9, elle est exacte mais il n'y a pas de trésor ; 10, il y a "peut-être" un trésor.

5 **Des "citadines" avenantes** essayent d'enjôler les personnages afin de dérober leurs bourses. Elles ont les ongles enduits d'un puissant soporifique...

6 **Un homme se fait bastonner** par trois individus patibulaires. Lancez un d10 : 1 à 5, c'est un voleur corrigé par des marchands ; 6 à 10, c'est un marchand agressé par des voleurs (récompense possible si on lui vient en aide).

7 **Cinq gardes-percepteurs accostent les personnages** et demandent à voir leurs quittances pour la taxe d'entrée en ville. Puis, ils exigent les factures de toutes leurs armes et effets. Si les personnages ne les ont pas (ce qui est très probable), ils demandent le paiement immédiat d'amendes équivalentes à la valeur estimée des articles "introduits en fraude". En cas de refus, ils confisquent !

8 **Un ivrogne s'accroche au cou d'un personnage** et semble le confondre avec un certain Borgnol de ses amis. Prenant la foule à témoin, il annonce bruyamment que son "vieux copain" est le plus grand voleur qu'il ait jamais connu. Mais ce n'est qu'au moment où il déclare que Borgnol est à Laelith pour dérober le trésor du Roi-Dieu, qu'une troupe de gardes fait son apparition...

9 **Un mendiant déguenillé** veut à tout prix lire les lignes de la main d'un personnage. Il connaît tout le monde en ville et peut faire un excellent guide.

10 **Un riche marchand cherche des hommes pour l'escorter en ville**. Si les personnages acceptent cette mission, il leur fera signer un contrat qui semble en bonne et due forme. En fait, il faut lire très, très, très attentivement une petite ligne située en page 13 pour découvrir qu'il s'agit d'un acte d'engagement pour 20 ans dans la garde de Laelith. Le riche marchand n'est qu'un sergent recruteur particulièrement habile...

permanente. Il convient de rappeler que les artisans de Laelith sont considérés comme les meilleurs du monde connu. Ce qui n'empêche pas que l'on puisse trouver des marchands d'esclaves, des camelots et des escrocs de tous accabits. Ces derniers préférant en principe attendre la nuit tombée pour officier en toute quiétude.

3) La Place du Pilori (L6). Si vous commettez un crime bénin, vous avez de grandes chances de vous retrouver un jour sur l'estrade gigantesque qui trône au centre de cette vaste artère. Il n'y a pas moins de 1200 places de pilori disponibles pour les tricheurs, les voleurs et les menteurs. L'ennui, c'est qu'il arrive parfois que l'on oublie d'en détacher quelques-uns, une fois leur peine purgée. Ce qui équivaut, ipso facto, à les condamner à mort. Les squelettes des dernières victimes de ces "oublis" en témoignent...

4) L'Echelle du Quatre Face (K7). Une antique légende prétend qu'en creusant les fondations de cette rue, les terrassiers ont mis à jour un étrange tétraèdre en pierre d'un mètre cinquante de haut. Nul ne sait aujourd'hui ce qu'est devenu cet objet.

5) La Fontaine Neuve (K7). Il y avait à l'origine sur cette place une fontaine sculptée d'un mauvais goût intolérable. Depuis, on lui a substitué une magnifique oeuvre d'art représentant le Roi-Dieu Gwanul III chevauchant un rocher porté par des esprits du vent (stylisés !), tout en lançant des éclairs et en crachant de l'eau par les oreilles. On prétend que jeter une pièce d'or dans la fontaine porte bonheur. Attention, l'eau n'est pas potable.

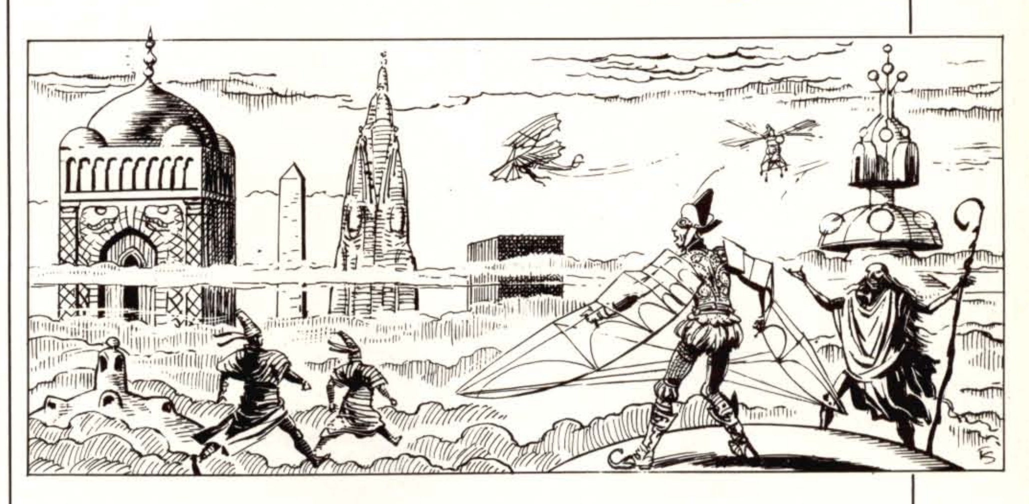
6) Echelle de l'Auberge qui Pue (L8). Cette rue tient son nom d'un fait divers qui défraya les chroniques il y a quelques décennies. A l'époque, le patron d'une auberge réputée avait pour désagréable habitude de servir des plats concoctés à partir de morceaux de viandes prélevés sur des clients désargentés. Il entreposait généralement les restes de ses victimes dans sa cave. C'est l'odeur nauséabonde qui émanait de cette dernière qui permit l'arrestation de l'assassin. Aujourd'hui, on trouve dans cette rue des auberges adaptées à tous les goûts et à toutes les bourses. Il paraît cependant que le fantôme de l'aubergiste fou hante les chambres de certaines d'entre elles les soirs de pleine lune...

7) L'Echelle des Pendus (L6). Une ruelle encaissée et pentue où sont exécutés les criminels condamnés à la pendaison. On peut y louer une chambre pour trois fois rien...

8) Echelle des Scribes-Echevins (I8). Vous avez besoin de rédiger un contrat ? Les scribes sont là pour ça. Spécialisés dans les alinéas à doubles sens et les "petits caractères en bas de page", ils peuvent répondre à tous vos problèmes juridiques.

9) Echelle Tol Kien (J7, K7). Le grand conteur originaire de Brie sur Comté a jadis vécu au numéro 18 de cette rue.

La Terrasse du Nuage



Lorsque l'on arrive à la Terrasse du Nuage en franchissant la célèbre Rue sous les Murs, on découvre d'abord un petit quartier dont les toits des maisons s'enfoncent dans une brume perpétuelle : la Strate du Plafond Bas. C'est ici, entre écoles et bibliothèques, que vivent les étudiants et les scientistes. Ceux-ci sont profondément convaincus de leur supériorité intellectuelle, puisque leur lieu de résidence domine le monde visible. Ils n'ont souvent que mépris pour ceux qui habitent les autres quartiers, qu'ils soient sous les nuages (et donc en dessous du leur) ou au dessus ("Des esprits fumeux !").

En montant, on entre dans la Strate de la Brume, qui englobe la Rue et le Temple du Nuage. C'est un lieu de prédilection pour tous les mystiques, et notamment ceux qui sont à la recherche des êtres-brouillard qui pourront prêter vie à leurs fantasmes. Lorsqu'il n'y a pas trop de brume (ce qui est rare !), ils ont pour habitude de se terrer dans des maisons enfumées par l'encens, à l'abri des faux semblants du monde réel. Ces jours là, seuls les mendiants et les illusionnistes circulent dans les rues.

Enfin, bordant la Place sous la Haute Terrasse, il y a la Strate de la Blanche Chaussée. C'est une zone de transit, une espèce de bidonville de luxe. Car seuls les plus riches bourgeois et les apprentis magiciens y résident. Leur but n'est pas de rester ici ; ils veulent accéder au quartier noble ou au Pic des Mages. Personne ne possède rien en cet endroit. On se contente de tout louer -très cher le plus souvent- pour bien montrer que l'on va bientôt partir et que l'on est pas dans le besoin.

Suivez le guide

La Strate du Plafond Bas

1) Les Jardins Supérieurs (I7). On y trouve cent soixante douze espèces d'arbres fruitiers, de grandes allées et de nombreux bancs où les philosophes viennent s'assoir et discourir. Le plus étonnant, c'est que malgré un temps couvert en permanence, les arbres produisent des fruits délicieux. La science ne connaît aucune limite...

2) La Bibliothèque Matérialiste Universelle (I6). La plus belle et la plus grande de toutes les bibliothèques. Elle contient plus de 80000 tomes, 13000 parchemins, 5000 partitions et bien d'autres merveilles encore. Une particularité à signaler : tous les faits mentionnés dans les ouvrages sont censés avoir été prouvés et vérifiés. Ainsi, elle ne contient aucun livre sur les mythes, les légendes ou les religions non officielles.

3) L'Université Matérialiste Universelle (I6). Elle forme des mathématiciens, des médecins, des dialecticiens et des politiciens. Elle accueille plus de deux cent étudiants et une vingtaine de professeurs de grand renom.

La Strate des Brumes

4) Le Promontoire de l'Envol (H7). Régulièrement, des scientistes viennent tester ici des engins mécaniques qui sont censés permettre à l'homme de voler sans magie, ni monture ailée. Plus bas, on trouve un lieu appelé le Pavé Rouge des Sots.

5) Le Temple du Nuage (I5). Cette merveille architecturale aux murs cou-

verts de sculptures et de bas-reliefs est un des plus beaux monuments de Laelith. La grande salle d'entrée est ouverte à tous les fidèles et les petites cellules qui en font le tour sont destinées aux clercs qui donnent là leur enseignement. Le reste du bâtiment, hormis les murs d'enceinte, est constitué d'escaliers vertigineux, de passerelles étroites et de terrasses de tailles et de formes variées. Plus de 20 % de ces échafaudages ne sont que de simples illusions. Un prêtre désireux d'enseigner au Temple doit toujours monter le plus haut possible avant de redescendre. Pour l'aider dans son ascension (qui symbolise son élévation spirituelle), il peut aller consulter les célèbres "Conseils d'Escalade du Père Santos" à la Bibliothèque de la Foi.

8) Le Marché des Locations (F6). Les commerçants que l'on trouve sur cette place proposent deux types de service. Tout d'abord ils offrent en location toutes les menues marchandises qu'ils ont en boutique (essentiellement des petits objets d'utilité courante). Mais, il y a aussi les courtiers en locations, qui prennent les commandes concernant les produits rares, vont les acheter en ville pour leurs clients, et les louent à ces derniers. Les tarifs de location sont fixés par des enchères dont le plancher inférieur est imposé par des conventions collectives.

Les Etres-Brouillard

Personne n'est vraiment sûr de l'existence de ces êtres. Ils sont censés se manifester par temps de brouillard et acquérir de la consistance lorsqu'ils rencontrent une personne suffisament croyante pour leur insuffler ses convictions. Certains mystiques racontent souvent qu'ils ont pu toucher un être-brouillard après de longues discussions philosophiques. Le crédit à accorder à de telles déclarations est sans doute à tempérer quand on sait que la Strate des Brumes est habitée par de nombreux illusionnistes qui ne dédaignent pas la plaisanterie... Il existe aussi des bandes de mendiants qui profitent de la brume pour jouer aux fantômes et demander de la nourriture en échange de conversations ésotériques.

Il paraît cependant que l'on découvre, de temps à autres, des cadavres d'hommes à l'expression terrifiée, ne portant aucune trace de blessures. Toutefois, on les a toujours trouvés au bord de la faille, face à la Terrasse du Châtiment, alors que le brouillard recouvrait également ce quartier.



6) La Bibliothèque de la Foi (H5). Il ne faut pas se laisser déconcerter par l'apparence de cet endroit. Il s'agit d'un simple cube de pierre évidé, sans cloisons intérieures. Prodige architectural dû au talent d'un antique magicien (Khor-le-Buzier), ce bâtiment abrite des trésors de connaissances en son sein. Les milliers de livres, papyrus et documents divers qui y sont empilés sans ordre forment des murs instables, des pièces temporaires, des tunnels aléatoires et des collines éphémères. Seule une foi indestructible peut guider un visiteur jusqu'aux informations qu'il recherche.

La Strate de la Blanche Chaussée

7) La Place sous la Haute Terrasse (F5, F6). Il n'est pas un jour sans attractions sur cette place. Et les spectateurs valent le détour !... En effet, ils ont pour but d'attirer l'attention des nobles, des mages et du Roi-Dieu qui habitent la Haute Terrasse. Alors, chaque matin l'endroit est vendu aux enchères pour la journée à un "locataire" qui s'applique en principe toujours à organiser des réjouissances fabuleuses et exotiques. Quitte à être ruiné le soir venu...

Table d'aventures

Dé	Evènement
1	**Un mendiant accoste les personnages** et tente de se faire passer pour un érudit (ou un être-brouillard si la rencontre se produit dans la Strate de Nuage). Il se propose de leur révéler les "grands secrets de l'existence" en échange de quelques pièces. Marchandage possible.
2	**Un courtier en location désire engager un personnage** pour un spectacle théâtral organisé sur la Place sous la Haute Terrasse. L'aventurier aura pour tâche d'incarner un célèbre héros de la mythologie de Laelith. En fait, il devra affronter sur scène -sans trucages !- quelques monstres choisis par le maître de jeu. Le salaire n'est versé qu'en cas de victoire totale...
3	**Un scientiste dérangé** (respectable en apparence) propose aux aventuriers de participer à une importante expérience médicale. En contrepartie d'une belle somme d'argent, ils n'ont "juste" qu'à goûter quelques petites potions. Bien sûr, ces dernières risquent fort de provoquer quelques effets secondaires désagréables (changement de couleurs, apparition d'écailles ou de poils disgracieux, etc...).
4	**Un groupe d'une vingtaine d'étudiants** prend les personnages pour des "petits nouveaux". Ils tiennent absolument à leur faire passer la traditionnelle épreuve du bizutage...
5	**Les personnages remarquent qu'ils sont suivis** par un individu suspect qui les observe en prenant des notes. C'est en réalité un professeur d'ethnologie de l'Université Matérialiste Universelle qui prépare une thèse ayant pour titre provisoire : "Les aventuriers : symboles de la dégénérescence d'une race".
6	**Un preneur de paris** du Promontoire de l'Envol aborde les personnages (il est honnête).
7	**Un mystique bègue** propose un marché aux aventuriers. Pendant trois heures il leur parlera de philosophie. S'ils s'endorment, ils payent une somme convenue ; sinon, c'est lui qui paye. (Vous pouvez jouer en "temps réel".)
8	**Une bande de fétards** prend par la main les aventuriers et les entraîne dans ses réjouissances. Tout se terminera par une bagarre générale et l'intervention de la garde...
9	**Un apprenti-sorcier** essaye une formule ou un bâton magique. Effets incontrôlés et panique assurés !
10	**Un loueur** propose aux personnages une villa, des filles, des garçons, des spectacles, etc... Le tout à un prix exorbitant. S'il essuie un refus, il n'hésitera pas à exprimer vigoureusement son mépris ("Allez donc, eh pauvres... !"). Il est évidemment accompagné de sa garde personnelle qui ne manquera pas de surenchérir aux insultes de son patron...

La Terrasse du Châtiment

Est-ce le basculement du plateau de Laelith qui provoqua la ruine du Temple des Anciens, ou le séisme lui-même ne fut-il que la conséquence de l'écroulement de ce dernier ? Et dans ce cas, quelle fut la cause de sa chute ? Une malédiction ? Une colère divine ? Les légendes vont bon train et la Terrasse du Châtiment située sous les ruines maudites ne permet aucune conclusion définitive... C'est un quartier mystérieux et terrible où sont relégués les parias et certains indésirables condamnés par la justice citadine. Sa mauvaise réputation ne vient pas seulement de la faune qui hante ses ruelles, mais surtout du fait qu'il semble être en lui-même une entité vivante, consciente et malveillante : ses rues semblent ne jamais mener au même endroit, ni n'être jamais les mêmes. Les ornements de ses façades se métamorphosent subrepticement. Les statues changent d'expression dès qu'on ne les regarde plus ; quand vous vous retournez, vous découvrez le faciès grimaçant d'une harpie, là où il n'y avait qu'une sereine cariatide un instant plus tôt. Et la rue toute entière se moque de vous silencieusement...

Des pavés des rues, jusqu'aux clés de voutes des maisons, tout le quartier a été bâti avec des pierres du temple effondré. De ce dernier, il ne reste plus guère que les fondations et de vagues murs dévorés par le lierre vénéneux.

Lorsque l'on s'enfonce pour la première fois dans les rues de la Terrasse du Châtiment, on a rapidement l'impression d'être dans un labyrinthe sans fin. Ce n'est d'ailleurs pas qu'une impression : c'est la réalité ! Sa topographie n'a de comptes à rendre qu'à elle-même, et ses mots clés sont malignité et perversité. Ainsi, elle peut vous donner un sentiment de fausse sécurité en vous montrant l'apparence d'un quartier paisible (quoique biscornu), elle peut vous appâter en vous dévoilant des rues merveilleuses et des palais fabuleux, avant de vous perdre en se refermant sur vous comme un piège définitif.

Suivez le guide

1) La Rue Morte (F7). Géographiquement l'une des plus stables. Elle descend en pente douce vers la faille. Personne ne l'habite. Ses portes et ses fenêtres sont toujours closes. De brusques courants d'air glacés s'y engouffrent parfois du haut vers le bas. Ces bourrasques peuvent être d'une violence telle que le malheureux passant, emporté comme une feuille morte, risque de ne pouvoir s'empêcher de la dévaler, mi courant, mi trébuchant, jusqu'à la faille... et une chute mortelle.

2) La Rue Grouillante. Une artère mystérieuse qu'on ne peut découvrir que par hasard, car elle n'est jamais à la même place. Ses maisons semblent faites d'un conglomérat de "choses grouillantes" : vers, serpents, tentacules... La rue ondule sur elle-même, vibre et se contracte comme un intestin géant. On peut s'y perdre et se trouver "digéré", sans espoir d'en trouver jamais la fin. C'est ici, quelque part, qu'est censé résider le Guérisseur Aveugle. Pour peu qu'on soit capable de lui indiquer très précisement



la date et l'heure actuelle (temps local), cet étonnant personnage peut guérir toute maladie ou tout empoisonnement, quel que soit sa nature. Mais, il faut d'abord le trouver...

3) La Place des Mille Parfums. Un autre lieu aléatoire où l'on vend les épices, herbes et substances les plus rares. Mais, attention aux drogues que l'on ne peut s'empêcher de consommer sur le champ et qui risquent d'ôter au consommateur l'envie de quitter ce lieu fascinant.

4) La Rue des Reliques. On y vend toutes sortes d'objets bizarres, voire magiques : amulettes, talismans, etc... Son piège est que l'on ne peut la quitter que si l'on achète quelque chose.

5) La Rue de Jouvence. On prétend que le simple fait de la parcourir vous fait rajeunir à toute allure. Le problème consiste à en sortir à temps ! Pour cela, une seule solution : causer une mort...

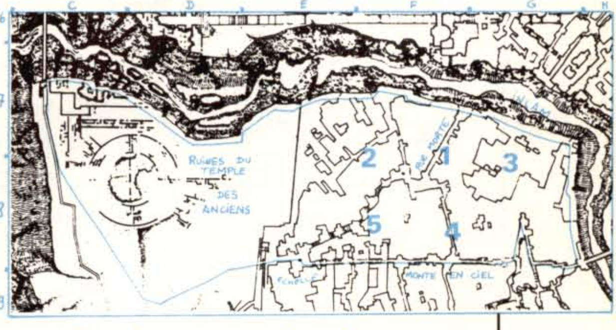


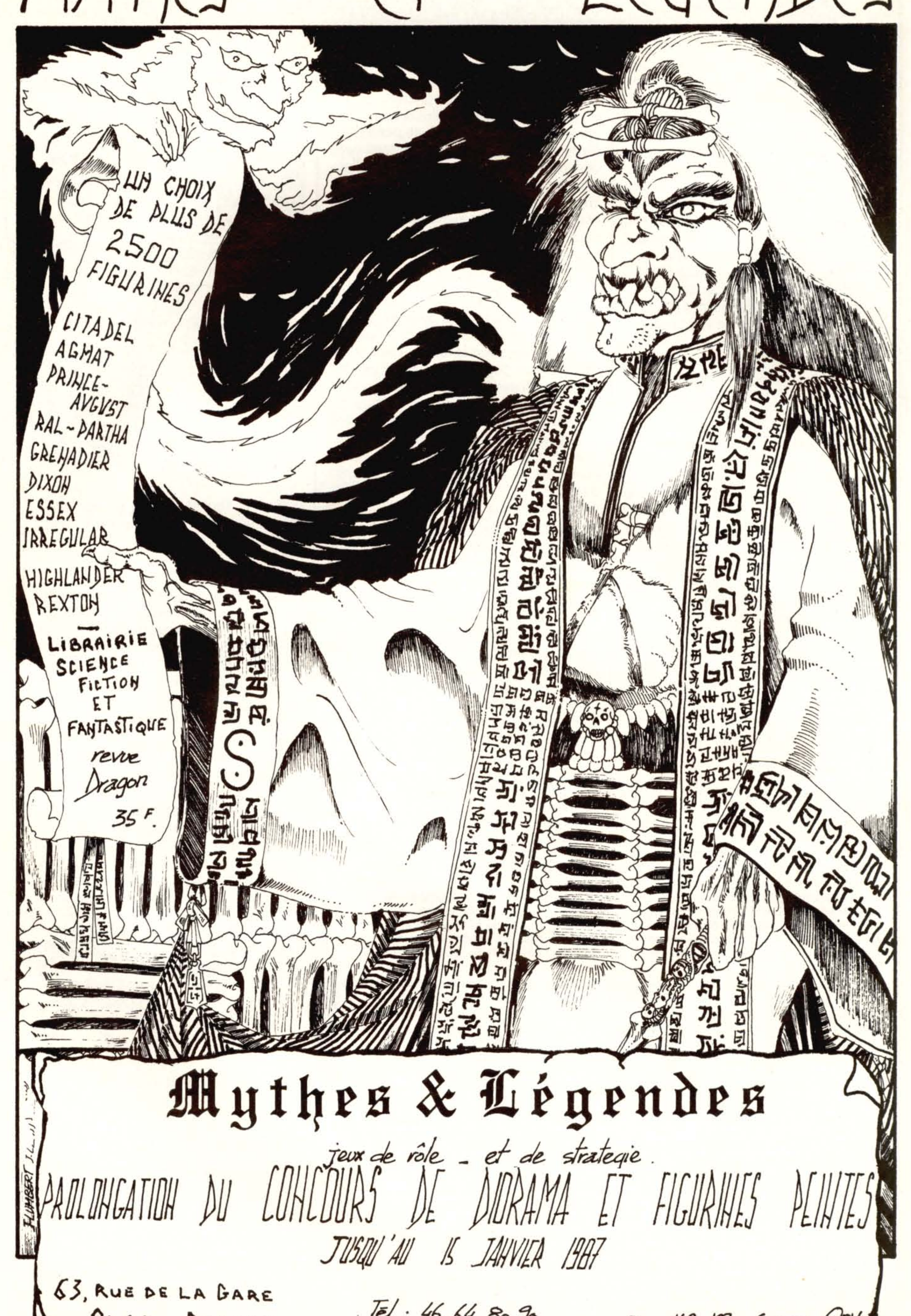
Table d'aventures

Dé	Evènement
1	**Un enfant perdu** cherche son chemin en pleurant. Qui osera l'aider à rentrer chez lui ? Au fait, où est-ce "chez lui" ?
2	**Brouillard à couper au couteau**. Les personnages se rendent compte (trop tard ?) qu'ils sont en train de faire un pas dans le vide de la faille. Réussiront-ils à s'accrocher au bord ?
3	**Les personnages sont attirés à l'intérieur d'une maison** par une petite fille au sourire ensorceleur. La maison disparaît ! *Note pour le MJ* : nos aventuriers peuvent se retrouver n'importe où (dans la ville, au sommet d'une montagne, dans un désert...) et même dans un autre univers de jeu ("Mais qu'est-ce que sont ces étranges chariots rugissants qui filent sur des pistes de bitume ? ! !").
4	**Des "braves gens" offrent leur aide** aux aventuriers. C'est incroyable comment ces gens aux yeux rouges et lumineux peuvent être convaincants !
5	**Un borgne prétend que les personnages lui ont volé son oeil**. Armes à la main, il entend bien le récupérer sur l'un d'entre-eux. Autour de lui, la foule abonde dans son sens, certains prétendent même avoir été témoins du vol ! ! !
6	**Une procession de lépreux** vient à la rencontre des personnages. Ces malheureux veulent les "enrôler" en les caressant ou en les griffant. Les aventuriers vont-ils faire demi-tour ? Entreront-ils dans une maison ?
7	**La nuit tombe inopinément** (quelle que soit l'heure du jour). Tout le monde s'enfuit ou rentre dans les maisons. D'étranges ombres agitent les ténèbres autour des personnages. *Note pour le MJ* : Choisissez quelques monstres puissants et faites les affronter les aventuriers. Ces créatures disparaîtront avec "l'aube" (qui ne saurait tarder à poindre...).
8	**Un(e) inconnu(e) aborde les personnages** et prétend posséder des renseignements qui pourraient les intéresser. Pour les obtenir, il faut faire don du petit doigt de sa main gauche. "L'informateur" peut vendre un onguent qui le fera repousser très vite. L'intérêt de cette rencontre, c'est que malgré son aspect "arnaque évidente", ce n'en est pas forcément une...
9	**Un personnage tombe dans une trappe** qui s'ouvre sous ses pieds. Il vient d'être fait prisonnier par un groupe de Sculpteurs sur Dents qui désirent se surpasser. S'il ne peut pas payer leurs honoraires, ils le revendront à un Marchand de Victimes.
10	**Un "ennemi"** que les aventuriers ont occis par le passé (peu importe ou et quand) réapparait au détour d'une rue accompagné par quelques uns de ses amis (il peut s'agir de monstres). Ce "fantôme" n'a qu'un objectif : se venger !

Quelques professions originales

Les Diseuses de Malheur. Ces cartomanciennes qui infestent la Terrasse du Châtiment ne prédisent que les ennuis. Remboursement intégral si elles voient un évènement heureux (ce qui est rare).

Les Montreurs d'Araignées. Ils dressent et présentent des araignées mons-



MYTHES ET LEGENDES
UN CHOIX DE PLUS DE 2500 FIGURINES
CITADEL
AGMAT
PRINCE-AUGUST
RAL-PARTHA
GRENADIER
DIXON
ESSEX
IRREGULAR
HIGHLANDER
REXTON
LIBRAIRIE SCIENCE FICTION ET FANTASTIQUE
revue Dragon 35 F.
Mythes & Légendes
jeux de rôle - et de strategie.
PROLONGATION DU CONCOURS DE DIORAMA ET FIGURINES PEINTES
JUSQU'AU 15 JANVIER 1987
63, RUE DE LA GARE
94230 CACHAN
Tél : 46-64-80-90
Bus : 162-197 Grange Ory.
RER Ⓑ ARCEUIL-CACHAN.

trueuses et répugnantes. Il paraît que certains de ces animaux sont parfois entrainés à des tâches autres que le simple spectacle...

Les Marchands de Victimes. Pour un prix à peine supérieur à celui d'un esclave normal, ces astucieux intermédiaires proposent aux maniaques et autres sadiques la possibilité de torturer ou de tuer des personnages ressemblant à la "personnalité" de leur choix.

Les Sosistes. Maîtres du maquillage et du déguisement, ils sont capables de créer votre véritable sosie à partir de n'importe quelle personne ayant votre stature. Sosistes et Marchands de Victimes travaillent souvent ensemble.

Les Sculpteurs sur Dents. Ces habiles artisans enlèvent de force leurs clients et sculptent dans leurs dents de véritables chefs-d'oeuvre en miniature (visages. monstres, obscénités...). Quoiqu'il en soit, ils réclament des honoraires assez élevés une fois leur travail accompli. Si vous désirez un narcotique pour supporter la douleur de l'opération, c'est plus cher...

Quelques règles à respecter

Note au MJ : Ces "règles" peuvent parvenir sous forme de rumeurs jusqu'aux oreilles de vos joueurs. Attention, elles ne sont pas forcément exactes !

- *N'entrez jamais dans ce quartier si vous n'êtes pas un "juste"* (à l'appréciation du maître de jeu). En effet, les personnes qui sont condamnées à vivre ici reçoivent toutes un châtiment mérité et réussissent rarement à sortir du quartier.
- *N'acceptez rien qui soit gratuit.* Si vous êtes débiteur d'un habitant du quartier, ce dernier vous "mangera" tôt ou tard. Méfiez-vous particulièrement de certaines entités démoniaques, appelées "braves gens", qui sont toujours prêtes à vous rendre service.
- *Ne faîtes jamais répéter quoique ce soit à quelqu'un.* La deuxième fois, ce sera un mensonge. Si vous n'avez pas compris du premier coup, tant pis.
- *Ne vous asseyez jamais à une table inoccupée.* Si elle est inoccupée, c'est qu'il y a sans doute une bonne raison ! Ce conseil vaut tout particulièrement dans les tavernes.
- *Ne courez jamais.*
- *Evitez de faire demi tour.* Tournez toujours aux carrefours. Cependant, ne prenez jamais à droite les jours pairs, ni à gauche les jours impairs, vous risqueriez de vous perdre. Attention, cette règle est inversée pendant les 77 Anciens Jours Sacrés (lesquels sont disséminés tout au long de l'année) dont la liste est supposée se trouver encore gravée sur le mur d'une des caves du temple effondré.
- *Ne vous laissez pas prendre aux boniments des Tatoueurs-Cartographes* qui prétendent pouvoir vous imprimer sur le ventre le plan réel et "vivant" du quartier. Leur imposture a maintes fois été démontrée.

La Haute Terrasse



Installé au point le plus élevé de Laelith et séparé du reste de la cité par d'épais remparts, le quartier riche est aussi le centre administratif de la ville. Nobles, clercs-courtisans et maîtres-magiciens composent la majeure partie de la population de la Haute Terrasse. Son accès, ici tout respire la puissance et l'opulence, est strictement réglementé (voir "contrôle d'entrée") et la garde d'élite du Roi-Dieu patrouille dans cesse afin d'assurer la sécurité. Ce quartier est divisé en trois secteurs distincts : le Haut Quartier, le Palais et les Pics des Mages.

Suivez le guide...

Le Haut Quartier

1) Les habitations des Nobles-Citadins (E6). On y trouve des hôtels particuliers plus délirants les uns que les autres (frontons dorés à l'or fins, façades de marbre veiné d'argent, etc...). Les Nobles-Citadins constituent la grande majorité de la cour de Teaphanerys XIV et sont, pour la plupart, d'anciens marchands prospères qui ont accordé un important soutien financier (dons, prêts...) à la cause du Roi-Dieu. Comme ce dernier n'exerce aucun pouvoir sur les terres situées hors des limites de la ville, le système nobiliaire de Laelith est pour le moins original. En effet, les seigneurs ne règnent que sur des portions plus ou moins vastes de la cité. Ainsi, Camedin le Railleur, l'un des courtisans les plus en vue, a le titre de Duc de la Rue Sous les Murs et de la Rue du Pont des Morts. Il a un droit de justice limité sur ces rues et peut soumettre leurs habitants à quelques taxes exceptionnelles dans les limites strictes édictées par les administrations du Palais.

2) Les Habitations des Clercs-Courtisans (E5). C'est dans des maisons étranges qui ressemblent à autant de petites cathédrales que vivent les clercs de la cour. Affiliés aux quatre temples de Laelith, ces ecclésiastiques sont souvent plus intéressés par les richesses temporelles que par les vertus spirituelles. Le Roi-Dieu, soucieux de maintenir l'unité cléricale, n'hésite d'ailleurs pas à les combler de gratifications et de titres afin de s'assurer de leur soutien.

Le Palais du Roi-Dieu

3) Le Palais (C5,D5). Il émane de ce bâtiment imposant, aux proportions fantastiques, une aura de puissance qui force le respect de ceux qui osent s'en approcher. Il ne compte pas moins de 5000 pièces, dont 2000 seulement sont encore habitées. La partie sud du Palais est quasiment laissée à l'abandon, car elle est supposée avoir de tous temps abrité des fantômes, transfuges de la Terrasse du Châtiment.

Le dôme d'entrée est formé de 1001 blocs de quartzite bleu portant chacun une rune d'or symbolisant les mille et une qualités du Roi-Dieu (juste, magnanime, etc...). Immédiatement derrière ce dôme, se trouvent les *administrations* (bureaux des taxes, tribunaux...).

La Salle du Trône, elle, est située au coeur même de l'aile nord du bâtiment. C'est une salle de 50 mètres sur 50, aux murs couverts de métaux rares et de pierres précieuses.

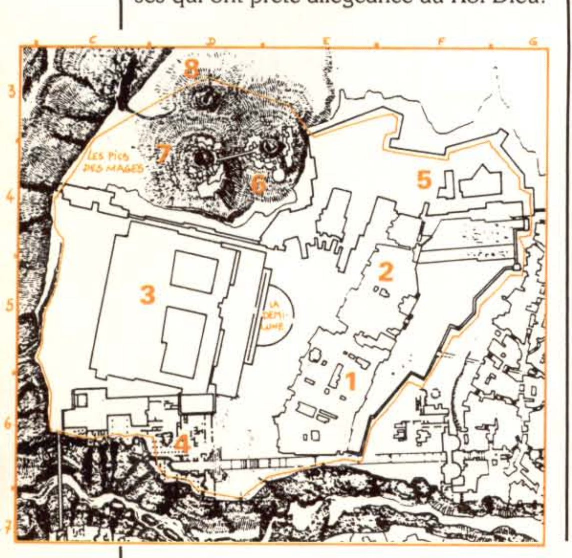
Il y a également deux grands *jardins* à ciel ouvert dans l'enceinte du Palais. Celui du nord est bien entretenu et le Roi-Dieu aime à venir méditer au sein de sa végétation luxuriante. Celui du sud, le plus vaste, est laissé en friche depuis de nombreuses décénies et offre un abri idéal à toutes les intrigues que la cour ne manque pas de susciter.

4) Le Sanctuaire du Divin (D6). Dans les murs sans âge de ces ruines qui ont dû jadis faire partie du Temple des Anciens, reposent les générations de Rois-Dieux qui se sont succédées à la tête de Laelith. Les légendes prétendent que quiconque pénètre en ce lieu sans une bonne raison est promis à souffrir du courroux de mille divinités...

5) La prison (E4,F4). Ses innombrables cellules, célèbres pour leur exigüité (1x1x1 mètre en moyenne), sont toujours surpeuplées.

Les Pics des Mages

Il s'agit en fait de trois petits volcans dont les parois ont été percées de dizaines de couloirs et de petites salles. C'est ici que vivent les magiciens aux pouvoirs immenses qui ont prêté allégeance au Roi-Dieu.



6) La Tour Mineure (E4). Elle abrite l'Académie Royale de Magie, où se retrouvent les plus grands thaumaturges qui ont décidés de se spécialiser dans certains domaines spécifiques des magies noires et blanches. On accède aux parties les plus élevées de ce cône volcanique en empruntant, soit les Shedras, les magnifiques bêtes volantes de la Compagnie Aérienne Royale, soit la Corbeille des Multiples Chants (un énorme panier d'osier fixé à un treuil enchanté ; il suffit d'entonner une certaine complainte pour que le panier s'élève). Il faut préciser qu'à la suite d'une ancienne malédiction, les sorts habituels de lévitation sont inefficaces aux abords des Pics des Mages.

7) La Tour Majeure (D4). Réservée aux plus grands magiciens qui travaillent à l'élaboration de nouveaux enchantements, elle n'est accessible qu'à partir de la Tour Mineure. Pour traverser le pont qui relie les deux anciens volcans, les nouveaux maîtres es magie doivent se soumettre à une cérémonie durant laquelle il leur faut réciter par coeur 10 sorts parmi les plus complexes, en n'oubliant pas leurs cinq déclinaisons les plus courantes. Malheur à ceux qui se trompent, car à peine ont-ils commis une erreur, qu'une bourrasque commandée par les forces des arcanes les précipite dans le vide...

8) La Tour de l'Echec (D3). Utilisée jadis pour l'expérimentation des sortilèges les plus puissants, elle est aujourd'hui à moitié effondrée et tout laisse à penser qu'une expérience a dû, un jour, mal tourner. On évite généralement cet endroit, car tout danger n'est peut-être pas écarté...

Contrôle d'entrée

Il n'existe que deux voies d'accès à la Haute Terrasse. Toutes deux sont sévèrement surveillées :

-L'Echelle des Mille Marches (E6,F6) est sans doute la plus ancienne rue de Laelith et s'étendait par le passé jusqu'à l'actuel Quai de l'Antiquaille au bord du Lac d'Altalith. Tout étranger qui se présente pour entrer dans la Haute Terrasse par cette échelle est longuement interrogé et fouillé par les gardes préposés à sa surveillance (ils sont une cinquantaine en permanence). Si ces gardes ont le moindre soupçon concernant les raisons réelles d'une visite, ils n'hésitent pas à soumettre le ou les suspects au rite dit de "la flèche de la vérité". Avec la pointe d'une flèche, ils innoculent un poison à action lente au centre du front du visiteur. Si ce dernier ne se présente pas pour prendre un antidote dans les six heures qui suivent, sa peau vire au bleu et il meurt dans d'atroces douleurs en moins de 30 minutes.

-Le Chariot qui Monte (F5). Ce funiculaire souterrain qui relie le Quai des Contrebandiers aux remparts est parfois utilisé par les nobles les plus puissants afin de circuler du port au palais en évitant la foule...et ses risques. Ils peuvent très bien se porter garant des personnes qui les accompagnent.

Table d'aventures

Dé	Evènement
1	**Un cortège tonitruant passe dans la rue**. Tout le monde s'agenouille devant la Statue du Roi-Dieu. Si les personnages ne suivent pas l'exemple de la foule, ils seront lapidés un peu plus tard par un groupe de jeunes clercs furieux.
2	**Quelques fils de Nobles-Citadins cherchent à s'amuser**. Ils prétendent que la rue empruntée par les personnages appartient à leurs parents et qu'il faut payer un droit de passage exorbitant (20 pièces d'or par personne !). En cas de refus, ils ameutent des complices habillés en gardes royaux et menacent les "contrevenants" du supplice du pal. S'ils sont payés, ils s'enfuient en ricanant.
3	**Une petite créature hideuse et bavante** s'accroche -par les dents !- aux basques d'un personnage. Il s'agit de Toumignon, la mascotte de Créceline, la cantatrice favorite du Roi-Dieu. Cette "charmante petite bête" s'est échappée du domicile de sa maîtresse. Cette dernière est prête à verser une récompense à quiconque lui ramènera son "petit amour"... vivant !
4	**Un riche seigneur, prenant les aventuriers pour des mendiants**, leur jette quelques piécettes de cuivre en aumône et ordonne à ses gardes du corps de raccompagner ces "déchets ambulants" jusqu'aux limites du quartier.
5	**Deux fils de nobles se provoquent en duel** et désignent deux des personnages comme témoins. Gare à eux s'ils refusent de coopérer !
6	**Une ravissante jeune femme richement vêtue** se jette dans les bras d'un personnage en le suppliant de lui venir en aide. Elle se prétend la victime d'un esclavagiste très habile qui a les soldats de la ville dans sa poche. En fait, son nom est Ysabeau la Mythomane et elle n'est que la concubine préférée (et un peu dérangée) du grand prêtre Anemates. Deux apothicaires du Palais et quelques gardes ont été lancés à sa poursuite. Ils ont pour tâche de la récupérer avant qu'elle ne fasse trop de scandale...
7	**Un groupe de fils de nobles joue une musique effroyablement cacophonique** devant un parterre de spectateurs enthousiastes. Si les personnages s'arrêtent pour étudier la scène, ils seront insultés par les spectateurs qui les accuseront de "casser le marché" (eux sont payés pour écouter !).
8	**Un vieux noble croit reconnaitre**, en la personne d'un des aventuriers, l'un de ses fils parti à l'aventure il y a longtemps. Il meurt d'apoplexie en l'instituant son légataire universel. Son escorte ne sait pas comment réagir. Si les personnages tentent de profiter de la situation, le fils ainé du défunt -en revenant du Palais- ira jusqu'à les accuser de meurtre.
9	**Deux étudiants de l'Académie Royale de Magie se disputent en pleine rue**. Baisser la tête, les sorts volent bas !
10	**Un détachement de gardes royaux** effectue un contrôle des étrangers. Ils sont nombreux, belliqueux et très soupçonneux...

Le Cloaque
ou la 7ème Terrasse

La gigantesque plaque tectonique sur laquelle est bâtie Laelith est percée d'un immense dédale souterrain de grottes et de tunnels : le Cloaque. Par certains aspects, ce labyrinthe ressemble beaucoup à une "ville sous la ville". Ses corridors sombres et humides sont fréquentés par la faune hétéroclite des adeptes du Temple de la Taupe. En effet, ces derniers n'ont le droit d'apparaître au grand jour, dans les rues de Laelith, qu'à leurs risques et périls. Le plus souvent, ils évitent de le faire car on imagine sans peine le sort qui serait réservé, par exemple, au prêtre d'une secte anthropophage...

Il est impossible de dénombrer avec précision les accès au Cloaque. Pratiquement chaque maison de la ville a dans sa cave un conduit d'égout ou une porte cadenassée qui donne sur le monde souterrain. Des légendes racontent que le Cloaque recèle des trésors fabuleux qui n'attendent que les aventuriers valeureux qui sauront les découvrir. Mais, ces mêmes légendes précisent que les défenseurs de ces trésors sont nombreux et féroces...

(note : nous y reviendrons dans un prochain numéro de CB)

LES HORS-VILLE

L'expression "Hors-Ville" désigne, en quelque sorte, les faubourgs de Laelith. Dans les faits, il s'agit plus précisément de deux communautés vivant en marge de la cité : le village lacustre des Utruz et les exploitations minières des falaises de Vorn.

LES MINES

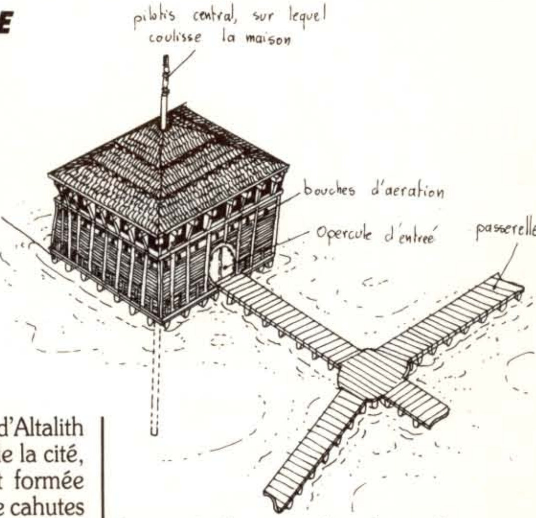
En basculant sur lui-même lors du seïsme du Châtiment, le plateau rocheux de Laelith a mis à jour de riches filons miniers. Attirée par des possibilités exceptionnelles d'exploitation, une colonie naine s'est installée au pied des Falaises de Vorn depuis plusieurs siècles. En échange de 50 % de leur production (mithril, or, fer, et gemmes diverses), les mineurs nains bénéficient d'une licence d'exclusivité sur les richesses souterraines de Laelith.

La communauté naine compte plus de 600 barbes et s'est installée dans un camp fortifié situé non loin des falaises (B12,B13). Elle vit en bonne entente avec la grande cité, mais doit souvent faire face à des agressions provenant des habitants du Cloaque...

LE VILLAGE LACUSTRE

Une maison utruz typique

Note : La maison flotte et, en cas de crue, coulisse autour d'un piloti central. Une méthode comme une autre pour éviter les inconvénients d'une inondation...



Située en bordure du Lac d'Altalith (M12,N12), au sud-est de la cité, cette agglomération est formée de quelques centaines de cahutes montées sur piloti central dans lesquelles vivent les utruz, une race d'humanoïdes au sang chaud et à la peau écailleuse.

Selon certaines sources, les Utruz seraient les descendants dégénérés de serviteurs des Anciens, qui habitaient Tanith-Lenath, la ville antique sur laquelle s'est abattu le Châtiment. Ce qui explique peut-être l'attitude lasse et résignée avec laquelle les Utruz considèrent tout ce qui concerne les richesses matérielles et le devenir de leur race. De nombreux indices laissent d'ailleurs à penser que leur communauté est condamnée à disparaître au cours des prochains siècles : les enfants se font de plus en plus rares et la culture des hommes-poissons n'est plus que l'ombre de ce qu'elle a dû être dans un lointain passé.

Aujourd'hui, ils se consacrent essentiellement à l'agriculture (blé, orge, seigle, papyrus, algues nutritives...), dont ils revendent les produits. Car, paradoxalement, les utruz sont plutôt des pêcheurs et se nourrissent de poisson.

Leur société est soumise à un régime matriarcal dirigé par Unza, une vieille femme à la sagesse légendaire.

Mais les Utruz accordent également une grande importance à leur religion. Ils adorent un dieu mystérieux ("Celui qui ne doit pas être nommé"), qui est censé "dormir d'un sommeil sans rêves" au fond du Lac d'Altalith.

Les habitants du village s'aventurent rarement en ville, si ce n'est pour y vendre leurs récoltes, ou des objets de roseau tressé. Mais, ils ne font généralement preuve d'aucune animosité à l'encontre des visiteurs et se contentent de les ignorer avec la condescendance de ceux qui connaissent les secrets qui régissent l'univers. D'ailleurs, il serait faux de penser que les Utruz sont des primitifs. Leur tradition orale très vivace remonte jusqu'aux temps reculés où l'homme se déplaçait encore à quatre pattes ! Mais, il faut toujours déployer des trésors de diplomatie pour soutirer quelques informations à leurs sages, car ils ne sont pas liants de nature...

(note : voir aussi dans "Devine..")



Agence CB Voyages

Les aventures citadines ont toujours tenté les joueurs de rôle. Aujourd'hui, il est extrêmement difficile -sinon impossible- de répertorier toutes les villes qu'il a été possible de trouver dans le commerce au cours des douze dernières années. La liste ci-dessous ne prétend donc pas être exhaustive et n'est donnée qu'à titre indicatif.

LES VILLES

- **The Empire of the Petal Throne** (Gamescience). Ce jeu, publié pour la première fois en 1977 par TSR, proposait la carte détaillée de la capitale de l'Empire du Trône de Pétales. Sans doute la première cité pour jeu de rôle...
- **The City State of the Invincible Overlord, City State of the World Emperor, Verbosh, Modron,** etc... (Judges Guild). La "Guilde des Juges", une société américaine aujourd'hui disparue, s'était faite une excellente réputation en concevant des villes ultra-détaillées pour AD&D. Malheureusement, elles manquaient parfois un peu de cohérence.
- **Thieves World** (Chaosium). Inspirée de recueils de nouvelles inédits en français, Sanctuary est une ville magnifique qui mérite le détour, quel que soit votre jeu préféré.
- **Free City of Haven** (Thieves Guild). Aussi détaillée que celles de la Judges Guild, cette cité offre l'énorme avantage d'être "vraiment" jouable.
- **Cities of Harn** (Colombia Games). Un recueil présentant succintement quelques unes des plus belles villes du monde imaginaire d'Harn.
- **Pavis** (Chaosium). Présentée en boîte, cette cité de Glorantha (l'univers de Runequest) est un pur chef d'oeuvre. Elle est malheureusement introuvable depuis quelques années...
- **Lankhmar** (TSR). La ville du "Cycle des Epées" de Fritz Leiber est l'une des plus extraordinaires qu'un joueur de rôle puisse visiter. Que dire de plus ?
- **Thieves of Tharbad** (I.C.E.). Tharbad n'est que l'une des nombreuses villes de la Terre du Milieu de J.R.R. Tolkien, mais I.C.E. a su lui rendre justice.
- **Havena*** (Schmidt). Une ville pour l'Oeil Noir qui ne manque pas d'intérêt.
- **Carse** (Chaosium). Publiée il y a quelques années par Midkemia Press, cette cité est peut-être un tout petit peu trop "classique" pour être vraiment intéressante.

LES SUPPLEMENTS

- **City Books I et II** (Blade). Des dizaines de boutiques et d'institutions diverses pour "meubler" vos cités.
- **Cities** (Chaosium). Des tables de rencontres et des idées d'aventures pour toutes les villes de jeux de rôle.

LES REVUES

Presque tous les magazines consacrés aux jeux de simulation ont eu, un jour ou l'autre, l'envie de créer une ville. Citons pour mémoire : **Irilian** (White Dwarf), **Pelinore** (Imagine), **Talis*** (Farfadet) **Port-Ker*** (Chroniques d'Outre Monde), et prochainement une **Cité Impériale*** (Dragon Radieux). Certaines d'entre-elles sont d'excellente qualité.

** En français. S'il n'y a pas d'astérisque, le produit en question est en anglais.*

QUELQUES LAELITHIENS...

Afin d'imaginer plus facilement la foule bigarrée qui hante les rues de Laelith, nous vous présentons ici quelques habitants typiques de la Cité Sainte.

Orval, Maître Marchand

Pour quelqu'un qui est arrivé de fraîche date à Laelith, il n'est pas toujours facile de différencier un Grand Prêtre, d'un maître marchand qui dirige une fabrique ou un comptoir commercial. Prenons par exemple Orval, le patron de l'une des joailleries les plus cotées de la cité. La quarantaine grisonnante, il porte beau et aime à se déplacer -lui aussi- en chaise à porteur et accompagné par une escorte armée. Mais, à la différence des prêtres et des Grands Prêtres, il n'a pas le droit de revêtir une toge et il doit se "contenter" d'une robe richement décorée et de couleurs vives. Comme nombre de ses pairs, il n'hésite pas non plus à parer tout ce qui lui appartient (et cela vaut pour ses gardes personnels) de quelques échantillons produits par ses ateliers. Une bonne publicité n'a pas de prix !

En fait, le meilleur moyen de reconnaître un maître marchand consiste encore à regarder sa bourse, qu'il évite généralement de dissimuler : elle peut parfois atteindre la taille d'un petit sac et regorge de pièces d'or...



Mitrias, Grand Prêtre du Nuage

Ce vieillard chenu aux yeux verts et à la barbe argentée dirige d'une poigne de fer les archives royales et la justice de la ville. Chaque jour, il est possible de l'apercevoir lorsqu'il effectue, en chaise à porteurs et accompagné par une vingtaine de gardes féroces, le trajet qui sépare le Palais (où se trouvent les tribunaux) du temple où il réside. En toutes occasions, il est vêtu d'une épaisse toge en soie blanche, symbole de son statut. Une étole en plumes d'aigle le désigne comme appartenant au Temple du Nuage. Chaque temple possède ainsi une sorte d'emblème qui permet de différencier ses représentants. Pour le Poisson d'Argent, c'est un pendentif de mithril en forme de dauphin. Les prêtres du Crâne portent, eux, une ceinture faite d'ossements d'animaux entrelacés. Alors que ceux de l'Oiseau de Feu ne se déplacent jamais sans un baton ouvragé surmonté d'un flambeau.

Erasmus, Artisan Armurier

A Laelith, les artisans sont un peu considérés comme des artistes. En tant que tels, on leur autorise une certaine "excentricité". Ne sont-ils pas les chevilles ouvrières de la richesse de la ville, après tout ? Erasmus, jeune armurier au talent immense, ne se prive jamais de faire savoir à tous qu'il est le "meilleur". Sa tenue vestimentaire reflète la haute opinion qu'il a de lui-même : cape en hermine des neiges, chausses de cuir écarlate, pourpoint de satin jaune et, pour couronner le tout, turban de soie vert-pomme. Il faut savoir que certains artisans portent des habits encore plus voyants ! Quoiqu'il en soit, Erasmus ne se sépare jamais d'Essialine, son épée favorite. Elle lui est souvent utile pour rabrouer les importuns. Il sait qu'il n'a pas grand chose à redouter de la justice de Laelith ; quoi qu'il fasse, un artisan est toujours présumé avoir de bonnes raisons de le faire. Cela explique sans doute pourquoi les tavernes ont toujours tendance à se vider, quand un artisan présente des signes avant-coureurs d'ébriété...

Les gardes

La plupart d'entre-eux sont des "croyants" convaincus d'accomplir une tâche religieuse en assurant l'ordre de Laelith. Ainsi, il n'est pas rare de voir leurs uniformes s'orner d'amulettes et de colifichets dont le but est d'attirer sur eux les grâces divines. Cet uniforme est généralement composé d'une cotte de mailles, d'un casque, d'une épée courte et d'une lance (les arcs sont des armes trop dangereuses dans les rues surpeuplées de la ville). Une tunique simple, que les gardes portent au-dessus de leur cotte, porte un insigne qui indique leur fonction (garde du Palais, police de la Terrasse de la Prospérité, etc...). Certaines catégories de gardes méritent qu'on leur prête une attention toute particulière :

- **Les gardes-percepteurs**. Ils n'ont pas de lances et préfèrent porter des armures légères (cuir ou mailles fines). Ils sont spécialement entraînés au combat à mains nues et doivent garder une bonne liberté de mouvements. En effet, quand il s'agit de circonvenir un contribuable récalcitrant, mieux vaut éviter de le tuer ; il pourrait avoir des difficultés à s'acquitter de ses dettes...
- **Les gardes du Roi-Dieu**. Ils constituent l'élite guerrière de la cité. Leurs armures sont en argent réhaussé de pierreries. Quelque soit leur arme de prédilection, ils la manient avec l'adresse de véritables spécialistes. Dévoués fanatiquement à la protection du souverain de Laelith, ils sont habitués à déjouer tous les complots et toutes les embuscades.
- **Les gardes des marchands**. Ce sont des mercenaires qui n'ont aucune autorité officielle à Laelith. Cela ne les empêche pas, de temps à autres, de se montrer d'une brutalité excessive à l'égard des passants qui se trouvent sur leur chemin.





DOUDILAIN

Fréquence : commun (à Laelith)
Nbre : 1-6
Classe d'armure : 4
Déplacement : 13"
Dés de vie : 1-6 points de vie
Nbre d'attaques : 2
Dégâts par attaque : 1-3(griffes)/ 1-4(morsure)
Attaque spéciale : rire agaçant (voir ci-dessous
Résistance à la magie : standard
Intelligence : humaine
Alignement : bon chaotique
Taille : petite (1 mètre avec la queue)
Aptitude psionique : voir ci-dessous

Les doudilains



Ces lémuriens espiègles qui infestent les rues de Laelith sont un peu les mascottes de la ville. Très gentils, ils ne semblent intéressés que par une seule chose : faire des farces qui ne sont pas toujours du goût de tout le monde... Les doudilains peuvent imiter n'importe quelle voix (suave, rauque...), mais ils s'expriment au naturel avec une petite voix criarde. Leur rire est d'ailleurs particulièrement agaçant et les victimes de leurs tours pendables doivent réussir un jet de protection contre la paralysie pour ne pas devenir "berserk" pour un à six rounds ! Ceux qui arrivent à se lier d'amitié avec un doudilain n'ont cependant pas à le regretter. Ces petits compagnons possèdent certains dons de clairvoyance qu'ils peuvent exercer une fois par jour. En termes de jeu, si un personnage particulièrement bon et patient fait de réels efforts pour s'attirer les faveurs d'un doudilain, il aura 5 % de chance de s'en faire un ami qui le suivra dans ses aventures. Dans ce cas, chaque jour, faites un jet (d4) sur la table ci-contre :

1 Le doudilain peut prédire avec précision le temps de la journée.
2 Il peut déterminer ce que pense vraiment un interlocuteur de son "ami".
3 Il peut donner un conseil avisé concernant l'affaire qui intéresse son "ami" (faire ci ou ça, etc...)
4 Il peut prévoir un danger que risque d'affronter son "ami" et donne des indications permettant de l'éviter ou de le combattre.

L'amitié d'un doudilain dure aussi longtemps que son compagnon fait preuve de bonne volonté...

Les Utruz

UTRUZ

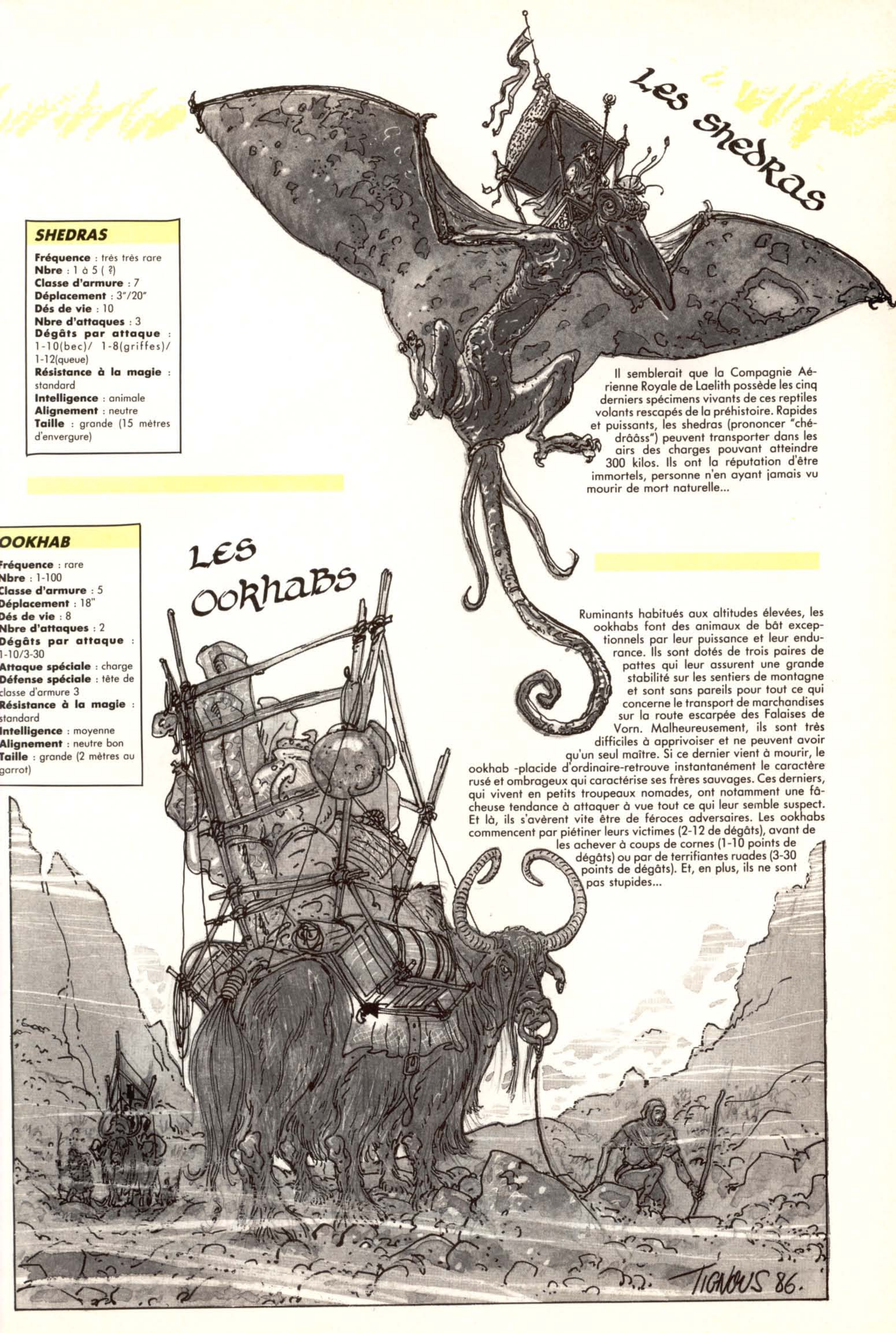
Fréquence : très rare
Nbre : 3/12
Classe d'armure : 4
Déplacement : 14"/6" (dans l'eau)
Dés de vie : 7
Type de trésor : B
Nbre d'attaques : 2
Dégâts par attaque : 1-8/1-8 (ou selon l'arme)
Résistance à la magie : comme guerrier niveau 10
Intelligence : exceptionnelle
Taille : grande (2 mètres 10)



Les Utruz sont les derniers survivants dégénérés d'une race très ancienne d'humanoïdes à peau écailleuse*. Fatalistes de nature, ils considèrent le monde qui les entoure avec un certain mépris. D'ailleurs, ils semblent être en permanence absorbés par le rêve d'une grandeur passée. Pour un observateur non averti, les Utruz semblent appartenir à une ethnie primitive. Grave erreur ! Ils sont en fait dotés d'une grande intelligence et leur culture est d'une richesse insoupçonnable. Mais les sciences et la technique ne les intéressent que modérément. Ils n'ont pas un tempéramment agressif, mais s'ils sont contraints au combat, ils font preuve d'une vivacité prodigieuse. Leurs "mains" aux griffes rétractiles peuvent causer des dégâts considérables (1-8 points). Leur arme favorite reste cependant le *kruuz*, un harpon de bois durci à la pointe barbelée en obsidienne (2-12 points de dégâts) qu'ils manient avec dextérité.

*Certains ethnologues émettent l'hypothèse qu'ils furent au départ les fruits de l'accouplement contre nature d'hommes et de créatures-poissons aujourd'hui disparues (voir aussi le village lacustre des *les Hors Ville*).

Textes
Jean Balczesak
Illustrations
Tignous



Les shedras

SHEDRAS

Fréquence : très très rare
Nbre : 1 à 5 (?)
Classe d'armure : 7
Déplacement : 3"/20"
Dés de vie : 10
Nbre d'attaques : 3
Dégâts par attaque : 1-10(bec)/ 1-8(griffes)/ 1-12(queue)
Résistance à la magie : standard
Intelligence : animale
Alignement : neutre
Taille : grande (15 mètres d'envergure)

Il semblerait que la Compagnie Aérienne Royale de Laelith possède les cinq derniers spécimens vivants de ces reptiles volants rescapés de la préhistoire. Rapides et puissants, les shedras (prononcer "chédrââss") peuvent transporter dans les airs des charges pouvant atteindre 300 kilos. Ils ont la réputation d'être immortels, personne n'en ayant jamais vu mourir de mort naturelle...

Les Ookhabs

OOKHAB

Fréquence : rare
Nbre : 1-100
Classe d'armure : 5
Déplacement : 18"
Dés de vie : 8
Nbre d'attaques : 2
Dégâts par attaque : 1-10/3-30
Attaque spéciale : charge
Défense spéciale : tête de classe d'armure 3
Résistance à la magie : standard
Intelligence : moyenne
Alignement : neutre bon
Taille : grande (2 mètres au garrot)

Ruminants habitués aux altitudes élevées, les ookhabs font des animaux de bât exceptionnels par leur puissance et leur endurance. Ils sont dotés de trois paires de pattes qui leur assurent une grande stabilité sur les sentiers de montagne et sont sans pareils pour tout ce qui concerne le transport de marchandises sur la route escarpée des Falaises de Vorn. Malheureusement, ils sont très difficiles à apprivoiser et ne peuvent avoir qu'un seul maître. Si ce dernier vient à mourir, le ookhab -placide d'ordinaire-retrouve instantanément le caractère rusé et ombrageux qui caractérise ses frères sauvages. Ces derniers, qui vivent en petits troupeaux nomades, ont notamment une fâcheuse tendance à attaquer à vue tout ce qui leur semble suspect. Et là, ils s'avèrent vite être de féroces adversaires. Les ookhabs commencent par piétiner leurs victimes (2-12 de dégâts), avant de les achever à coups de cornes (1-10 points de dégâts) ou par de terrifiantes ruades (3-30 points de dégâts). Et, en plus, ils ne sont pas stupides...

Dis monsieur Bilal, dessine-moi un monstre...

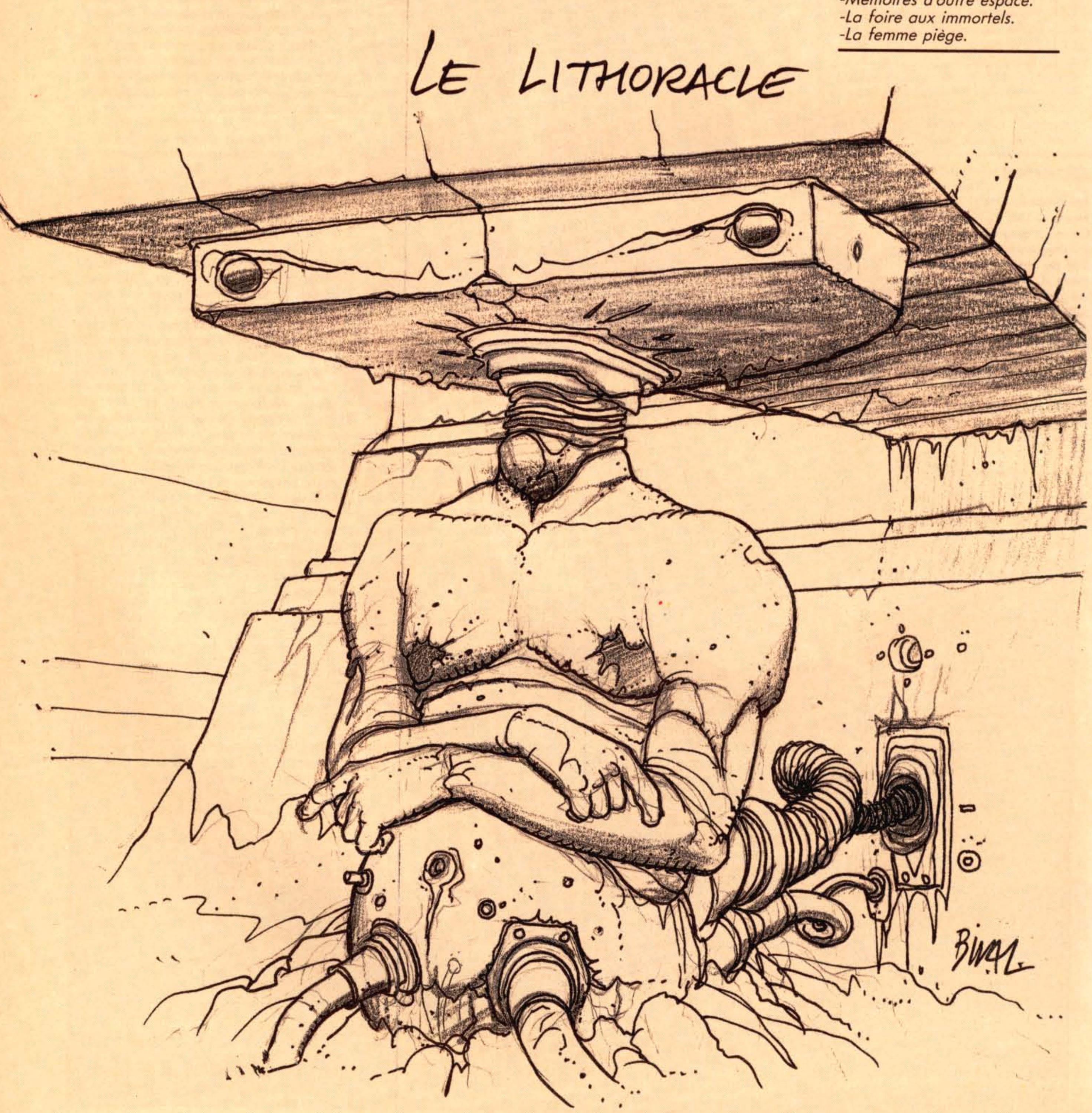
Oeuvres de Bilal

Futuropolis
-*Le bol maudit* (1ères bandes).
-*L'état des stocks* (recueil de dessins).

Humanoïdes Associés
-*Exterminateur 17* (sc. Dionnet).
-*Crux Universalis.*

Autrement
-*L'étoile perdue de Laurie Bloom* (sc. Christin).

Dargaud
(sc. Christin) :
-*La croisière des oubliés.*
-*Le vaisseau de pierre.*
-*La ville qui n'existait pas.*
-*Les phalanges de l'ordre noir.*
-*Partie de chasse.*
(sc. Bilal) :
-*Mémoires d'outre espace.*
-*La foire aux immortels.*
-*La femme piège.*



Note Anthropologique

Nous avons cru intéressant de développer la façon dont l'entité Lithoracle a pris une part active dans l'organisation politico-religieuse de la civilisation d'alors. Il faut la situer dans son contexte médiéval, où les grands pouvoirs psychiques des humains ont privilégié les moyens magiques par rapport aux moyens technologiques.

● **Les Litos**. Tout d'abord, il est primordial de définir les Litos qui, malgré leur apparence de pierres grises, sont vivantes. Voici quelques unes de leurs caractéristiques :
-Mimétisme, changement de couleur.
-Faible télépathie entre races, mais puissante au sein des Litos.
-Très faible pouvoir de télékinésie par entité, mais cumulable.
-Changement de forme lent et de peu d'amplitude.
-Taille allant d'un 1/2 à 10 mètres cube.
Malgré tout, elles ont besoin d'un organisme biologique pour se structurer en grandes entités semi-vivantes. Or, la grande catastrophe a détruit toutes leurs composantes biologiques. Heureusement, elles ont prévu des éléments mécaniques dans lesquels peuvent s'insérer diverses formes de vie, principalement humanoïdes.

● **Le premier Lithoracle**. C'est le nommé Orphyr, magicien de la caste blanche, qui retrouve en -9.203 ST l'unité de contrôle principal du complexe.
Après de multiples expérimentations, il s'immerge dans la cuve centrale et entre en contact télépathique avec les Litos. Il se voit alors offrir les pouvoirs suivants :
-Changements de l'organisation des murs et portes des pièces du bâtiment vivant. (C'est le Grand Palais de la Ville de Laelith).
-Ecoute et vision dans chacune des pièces.
-Intervention vocale dans une pièce sur deux.
-Activation de nombreux pièges mécaniques.
-Plusieurs rayons laser activables, principalement autour de la salle de contrôle.
-Faible lien télépathique et télékinésique dans tous les endroits où l'on trouve des Litos, même en dehors du bâtiment (principalement dans la Terrasse du Châtiment).
La vétusté et le manque d'entretien, dus à la période post catastrophe, ont fait que ces fonctions marchent assez bien dans la zone sud du palais (85 %), moyennement dans son milieu (45 %) et assez mal dans la partie nord (12 %).
Enfin, et ce n'est pas le plus négligeable, la vie du sujet est prolongée de 300 à 400 ans.
Par ses suggestions télépathiques et auditives, Orphyr a réussi à convaincre son frère Mandala de créer la dynastie des Rois-Dieux. En échange d'une soumission inconditionnelle, il lui proposa d'immenses avantages. Le Roi-Dieu a pouvoir sur le monde spirituel et matériel de la ville de Laelith.
Seuls les quatre prêtres qu'il choisit et paye grassement savent qu'il va parfois consulter un Oracle caché dans le palais. Le Lithoracle est capable, grâce à ses pouvoirs, d'accomplir quelques "miracles" qui assoient la nature divine de Mandala. Gare à l'imprudent qui s'aventure dans le palais, ou pense mal dans un endroit empli de Litos, il meurt toujours en de mystérieuses circonstances.

● **Les Lithoracles**. Il arrive que le Lithoracle meure aussi. C'est alors le Roi-Dieu vivant du moment qui prend sa place et organise un simulacre de sa mort. Le Lithoracle est constitué d'un humanoïde ayant immergé le bas de son corps dans une cuve nourricière. Sa tête est enchâssée dans un bloc compact qui assure un contact direct avec le cerveau. Au fur et à mesure que le temps passe, son corps se minéralise, il perd sa propre volonté et devient une extension spirituelle des Litos.
Un Lithoracle est capable de sortir pendant de courtes périodes de sa cuve. Il ne le fait pourtant qu'en toute dernière limite. Son aspect est alors vraiment terrifiant. Ses jambes sont puissamment musclées mais la peau est écorchée vive. La tête est décalottée, le cerveau visible en-dessous d'une gelée protectrice visqueuse et transparente. Les yeux globuleux et des branchies ont été greffés en haut du cou pour une respiration en milieu liquide.

Rêvé par Pierre Rosenthal et Enki Bilal.

ATTENTION

Ce rapport est destiné aux personnes qualifiées. Toute utilisation par un personnel non accrédité est passible de poursuites.

Rapport Bal-LO de l'agent Bs-1961 Patrouille du Temps : Code Rocky Rose.

Point 0

Ce rapport concerne les divers aspects de l'entité nommée Lithoracle sur Terraléa-CB/35. Il couvre plusieurs millénaires de cette Terre parallèle.

Point 1

Une entité-race nommée Litos a atterri sur Terraléa-CB/35 en -90.003 ST. Son organisation cellulaire la place à mi-chemin entre les règnes minéral et animal. Elle construit alors un ensemble vivant ressemblant à un gigantesque bâtiment séparé en deux fonctions : la mémoire et l'organisation. Des zones de contrôle par des entités animales sont créées dans la partie organisatrice.
En -76.983 ST, ce complexe fait l'objet d'une attaque par des créatures connues sous le nom de Chthoniens menées par un Grand Ancien, Shudde M'ell. Elles provoquent une secousse tellurique gigantesque qui modifie le site géologique et aboutit à la configuration actuelle des lieux : un immense plateau cassé en deux. La partie mémoire du complexe extraterrestre est démantelée. Toute pensée organisée quitte ce bâtiment vivant.

Point 2

A partir de -9.703 ST, l'apparition d'une civilisation de type Alpha (pseudo-médiévale), à dominante parapsychique apparaît et s'organise sur Terraléa-CB/35. Une ville est construite sur le site Point 1. Des légendes naissent à propos du complexe. Un des autochtones trouve le Maître-Contrôle et rétablit une liaison entre son cerveau humain et les entités-Litos. C'est la naissance réelle du Lithoracle. Il se sert d'une interface Roi-Dieu pour ses rapports avec l'extérieur (voir note anthropologique).

Point 3

En 1927 ST, la ville est à l'état de ruine, complètement oubliée. La civilisation est passée de sa phase parapsychologique à sa phase matérialo-rationaliste. L'entité biologique Lithoracle est morte mais une nouvelle unité humaine vivante, survenue à la suite d'une expédition archéologique, reprend la place abandonnée. Elle essaye alors de s'emparer de Terraléa mais échoue.

Point 4

En 2087 ST, une nouvelle attaque spatiale pousse la civilisation dans de vastes complexes souterrains. Une partie des pierres de la ville sert à cette création et induit des troubles dans plusieurs des complexes.

Point 5

En 12.627 ST, l'organisation des Messagers Galactiques manque être annihilée le jour où l'un des points de transit est construit avec l'une des pierres-créatures (Litos) menées par le Lithoracle.

Point 6

Entité Lithoracle sous surveillance permanente. Activité stationnaire soumise à un contrôle routinier de la Patrouille. Rien à signaler.

Fiche Cthulhu

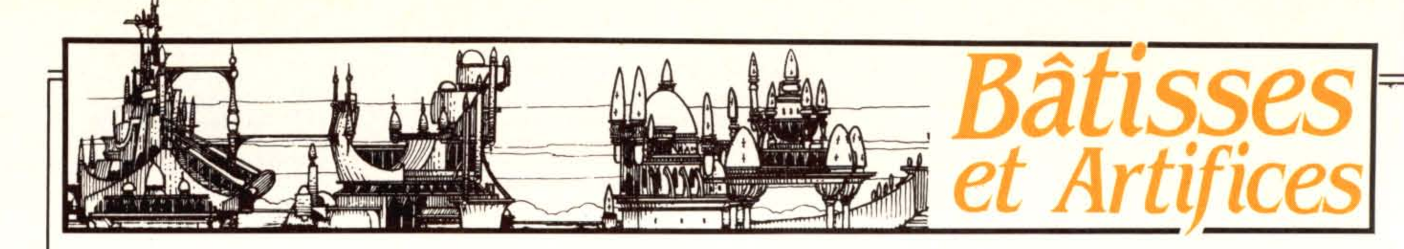
For : 22, **Con** : 25, **Tai** : 17, **Int** : 20, **Pou** : 35, **Dex** : 8
Pts de Vie : 35 ; **Armure** : 1 à 6 suivant l'âge.
Attaque : Poings 35 % ; **Dommages** : 2d6.
SAN : voir le Lithoracle coûte 2d6 si on manque le jet et 1d2 sinon.
Sorts : Cauchemar, Destruction de l'esprit, Domination, Envoyer des rêves, Suggestion mentale, Transfert d'esprit. (Dans Fragments d'Epouvante.)

Fiche Mega

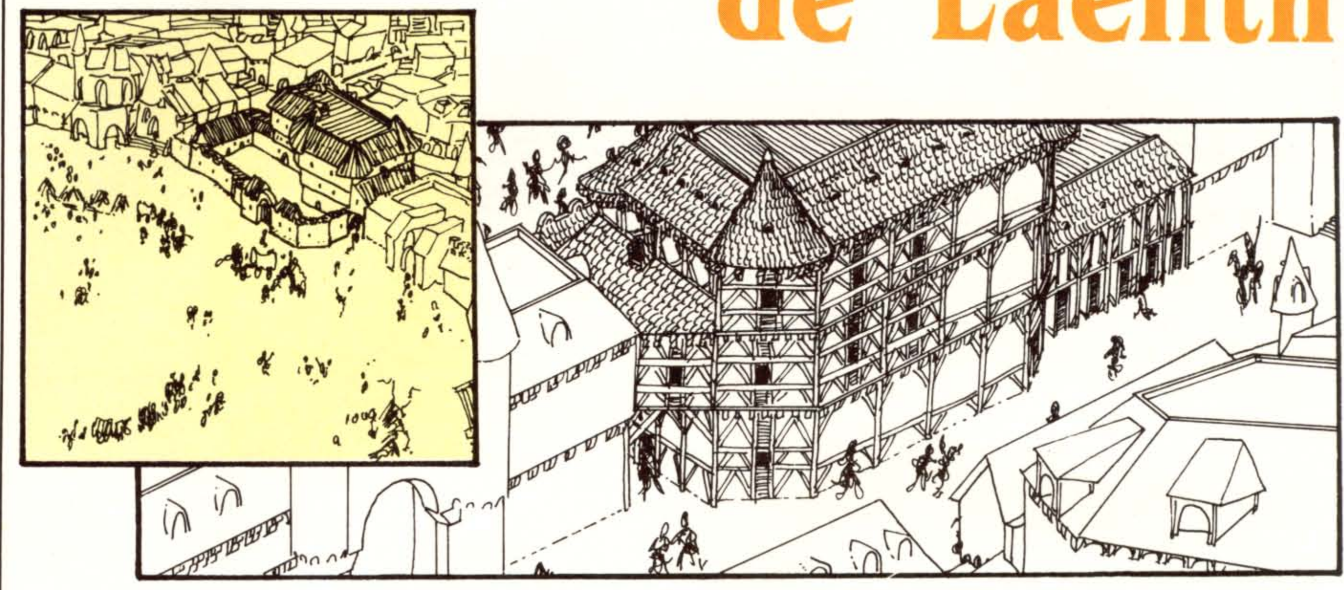
I : 24, **P** : 8, **D** : 24, **R** : 9, **Vo** : 30, **F** : 24, **E** : 30, **Vi** : 10*, **C** : 24, **A** : 9.
* *Plus 1 par 10 ans dans la cuve, la peau se transforme peu à peu en pierre.*
Pour l'attaque et le déplacement physique, voir le Golem (Méga II), sauf CD.
Psis : Télépathie, Télékinésie, Empreinte astrale.
Un Méga qui voit le Lithoracle et rate son tirage sous l'Equilibre est paralysé 3 minutes, perdant 2d6 pE.

Fiche AD&D

For 18-00, **Int** 20, **Sag** 24, **Con** 18, **Dex** 8, **Cha** -1.
Align : Neutre (Mauvais).
DV : 10 ; **PdV** : 80 ; **CA** : 0 ; **Dégâts** : 2-20 ; **Psis** : 400 (Att et Déf/ Tous modes).
Disciplines psioniques : Suggestion, Télépathie, Télékinésie, Hypnose, Domination, Précognition.



La Haute Guilde de Laelith



Sans commerce, pas de vraie richesse... L'ennui, au Moyen Age, c'est que les marchands ne mènent pas forcément une existence de tout repos. Assaillis en permanence par les brigands, les collecteurs d'impôts et les concurrents indélicats, ils risquent la ruine du jour au lendemain. Alors, ils décident de s'unir... et ainsi naît la guilde !

POUR TOUT L'OR DU MONDE...

Fondateurs de cités

Combien de villes ont-elles été fondées par des marchands ! Difficile à dire. Bien sûr, à l'origine, la plupart des bourgades furent constituées pour répondre à des impératifs divers : défense, centralisation administrative ou simple désir de s'organiser en communauté. Mais quoiqu'il en soit, la grandeur de la cité médiévale dépend entièrement du commerce. Sans lui, elle est condamnée à vivre en autarcie et ne peut espérer se développer, ni s'enrichir.

Voyageant de ville en ville, le marchand du Moyen Age n'a qu'un seul principe : acheter à bas prix et revendre le plus cher possible. Capitaliste avant l'heure, il ne se contente pas cependant de transporter des marchandises, il colporte également des informations en provenance du "vaste monde" et se fait l'écho des derniers progrès techniques. Ainsi, il contribue activement au développement de la civilisation, tout en réalisant des profits substanciels s'il se montre prudent et avisé.

Pourtant, certains marchands décident très tôt d'interrompre leur vie itinérante et prenant une ville comme base d'opérations, ils se consacrent à des projets de vaste envergure. Ils organisent d'importantes expéditions commerciales, spéculent, prêtent de l'argent et... s'enrichissent ! Leur bonne fortune attire alors d'autres commerçants à la recherche de nouvelles possibilités de réussite sociale. Ils deviennent sédentaires à leur tour et le monde des affaires gagne en importance. Les villes, à l'instar du commerce, s'agrandissent et bientôt, de fil en aiguille, les grandes cités modernes font leur apparition...

Unis pour vaincre

Dans un monde où les pillards écument les routes, où les forêts regorgent de bêtes féroces, le voyageur solitaire risque sa vie à chaque détour de chemin. Pour cette raison, les marchands ont vite pris l'habitude de voyager en groupe et de former des caravanes. Cet usage a certainement largement contribué à la formation des premières guildes.

Même les marchands citadins ont des ennemis qui menacent leur profession. Mal considérés par la religion (qui n'apprécie pas leur matérialisme forcené) et méprisés par la noblesse (qui voit d'un mauvais oeil leur puissance financière), ils n'ont qu'une seule alternative : s'unir contre l'adversité. C'est ainsi que naissent les hanses, frairies, charités et autres guildes.

Commerce et Pouvoir

Dirigée par un doyen (ou hansgraf), la guilde est en principe une institution créée spontanément par des commerçants qui décident de se regrouper afin de mieux défendre leurs intérêts. Son organisation peut varier considérablement selon les professions et les régions, mais son rôle reste toujours le même. En

échange d'une sorte de cotisation et d'un engagement à respecter les règles édictées par elle, la guilde offre à ses membres une position de poids au sein de la société. Groupés, ils peuvent désormais parler d'une seule et même voix face aux autorités. Mais, la guilde a aussi d'importantes fonctions économiques : fixation des tarifs, contrôle de la concurrence, organisation des monopoles, gestion d'affaires importantes, etc... Elle peut même éventuellement lever une armée si la protection de ses membres l'impose !
Son influence n'est d'ailleurs pas limitée par les remparts de la ville. Son autonomie et sa richesse lui ouvrent naturellement les portes du commerce régional, et même international. Inutile de préciser qu'une fois arrivée à ce stade, une guilde est souvent plus puissante que certains princes...

LA HAUTE GUILDE DE LAELITH

Une guilde au dessus des guildes

A Laelith, le commerce ne peut pas obéir aux mêmes règles que partout ailleurs. En effet, la cité dépend entièrement, d'un point de vue économique, des marchands qui lui apportent l'or et les denrées nécessaires à son existence. Il faut donc que ces marchands soient motivés et que leurs intérêts soient pris en compte avec beaucoup d'attention.
Au début, la Haute Guilde n'était qu'une guilde de caravaniers comme tant d'autres, mais avec le temps -et le concours des autorités de la ville- elle s'est acquise une situation prépondérante. Elle contrôle sévèrement toute activité commerciale et veille activement au bon fonctionnement du monde des affaires.

Une institution toute puissante

Lorsqu'un marchand itinérant arrive à Laelith, il doit d'abord se rendre à la Haute Guilde pour déclarer les marchandises qu'il compte vendre au grand marché. La qualité de ses produits est alors estimée par des experts et les cours officiels lui sont communiqués. Il n'est pas obligé de se tenir à ces derniers, mais il n'a pas intérêt non plus à les bafouer trop ouvertement, s'il ne veut pas risquer une condamnation (amende ou confiscation) pour une infraction -plus ou moins imaginaire- aux règlements commerciaux en vigueur.
La Haute Guilde offre aussi un service particulier d'assurance aux négociants qui souhaitent sortir de la ville les marchandises qu'ils ont achetées (essentiellement des produits manufacturés). Le temps a prouvé la valeur de ces assurances dont le montant équivaut à un dixième du prix de la cargaison, et il est de notoriété publique qu'une caravane assurée est rarement pillée par les voleurs de grands chemins. Personne ne saurait d'ailleurs expliquer pourquoi ces assurances ont une telle "efficacité"...

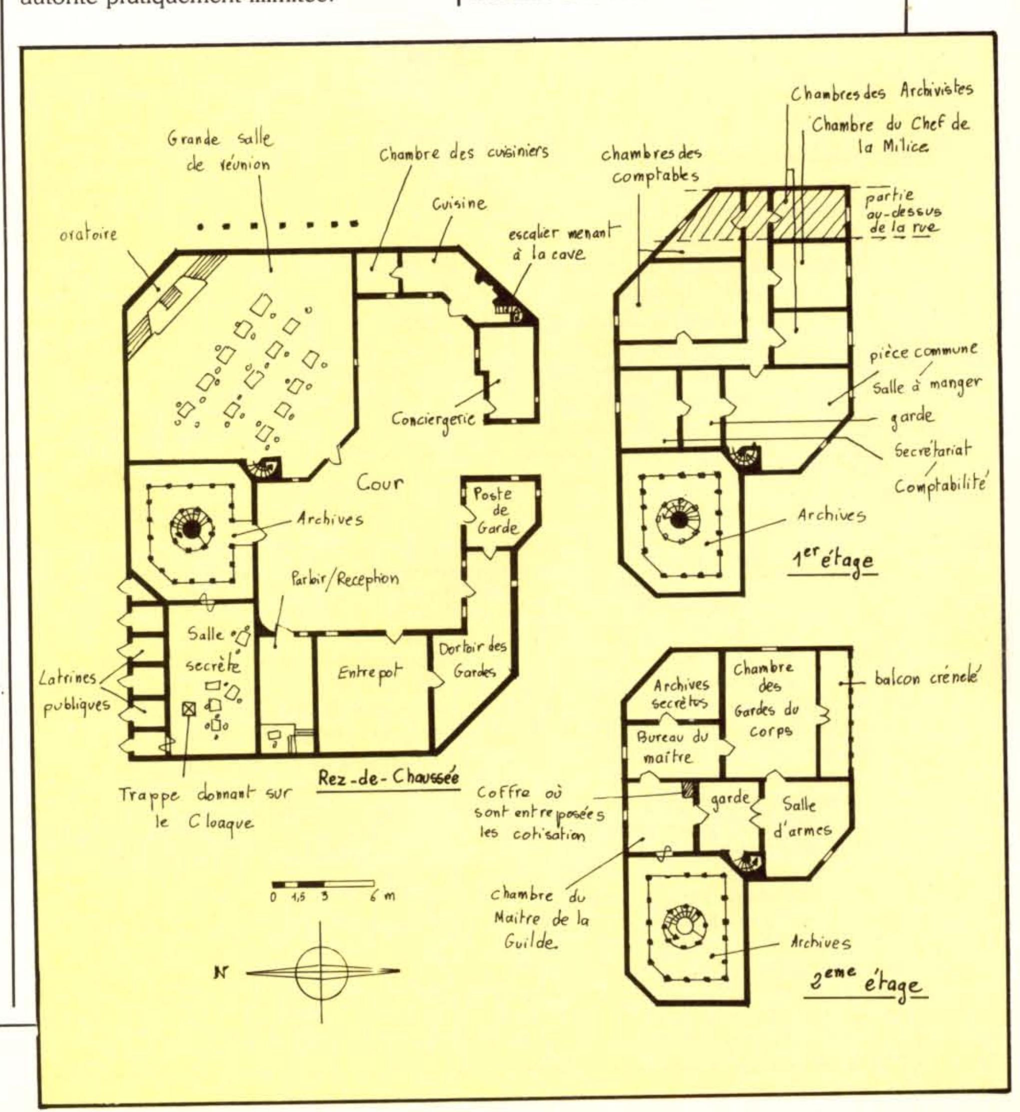
Mais, avant tout, la Haute Guilde exerce un pouvoir sans limite sur toutes les guildes de Laelith (joailiers, armuriers, drapiers, etc...). Chaque semaine, les doyens de ces dernières se réunissent dans ses locaux pour présenter leurs doléances, détailler leurs profits et fixer -en accord avec le Maître de la Haute Guilde- les tarifs qui seront en vigueur pour la semaine à venir. Malheur au commerçant qui ne respecterait pas les consignes qui sont données lors de ces réunions ! Il s'expose à des sanctions impitoyables !

La Haute Guilde et le Palais

Institution primordiale et indispensable à la vie de Laelith, la Haute Guilde entretient des rapports très étroits avec les autorités de la cité. Son Maître est nommé par le Conseil du Roi-Dieu et reste en principe soumis à l'autorité du grand prêtre Xeniphys, le délégué au commerce et aux taxes. En fait, le statut de Maître de la Haute Guilde implique de telles responsabilités, que celui-ci n'a en fait de comptes à rendre qu'au Roi-Dieu lui même.
Quoiqu'il en soit, la Haute Guilde peut réclamer quand elle le désire l'appui de la force publique pour tout ce qui concerne l'application de ses décisions. Véritable "état dans l'état", elle dispose donc d'une autorité pratiquement illimitée.

Le siège de la Haute Guilde

Imposant bâtiment de marbre et de porphyre, le siège de la Haute Guilde se trouve au coeur même de la Terrasse de la Main qui Travaille et donne sur la Place des Sept Royaumes.
-La conciergerie/accueil. Les nouveaux venus peuvent y demander tous les renseignements concernant la marche à suivre à l'intérieur du bâtiment. On est prié de laisser ses armes à l'entrée !
-Le poste de garde. Cinq gardes veillent jour et nuit, afin d'éconduire d'éventuels importuns.
-La cour. Pendant la journée, c'est là que les experts nommés par les différentes guildes de Laelith examinent les marchandises apportées par les caravaniers.
-L'entrepôt. Cette grande pièce est remplie d'échantillons divers et d'objets donnés en gage pour des prêts.
-Le parloir/réception. Un comptable accueille les personnes désirant souscrire une assurance ou solliciter un prêt. Il est installé sur une estrade et il n'y a pas de chaises pour les visiteurs...
-La grande salle de réunion. Cette grande pièce aux murs couverts de tableaux sur lesquels sont inscrits les tarifs officiels de toutes les marchandises susceptibles d'être vendues à Laelith, accueille chaque semaine la réunion des doyens des guildes de la ville. Le reste du temps, elle est utilisée pour les conseils internes à la Haute Guilde.



-Les archives. Le centre névralgique de l'institution. Ici sont conservés des milliers de documents comptables, des duplicatas de contrat, etc... Tout acte commercial doit être enregistré à la Haute Guilde pour être valable...

-La salle secrète. Hum... évidemment, un observateur très attentif peut se pourquoi personne ne connaît l'existence de cette salle. Mais, il n'a pas intérêt à s'y intéresser de trop près, ce serait dangereux pour sa santé... (Pour plus de renseignements, voir "Réunions nocturnes", plus loin.)

-Le secrétariat. Les comptables de la Haute Guilde travaillent en cet endroit pratiquement en permanence. Ils doivent chaque semaine déterminer l'état des marchés afin de faciliter l'élaboration des cours officiels lors des réunions des doyens des guildes.

-La chambre du Maître. Cette pièce austère ne contient pratiquement qu'une paillasse très simple et un coffre renforcé et fixé au plancher dans lequel sont conservées les cotisations des adhérents de la Haute Guilde (le doyens). C'est là que le Maître se retire chaque nuit pour prendre quelques courtes heures de repos. Un passage secret lui permet d'accéder directement à la salle des archives.

-Le bureau du Maître. Une table, quelques chaises et... des montagnes de parchemins, voilà le mobilier de cette salle. Seul accroc à l'austérité du lieu : une superbe tenture cousue de fils d'or et d'argent représentant un enfant au regard triste qui contemple un bouton de rose.

-Les archives secrètes. Dans cette pièce sans fenêtre et à la porte d'acier, le Maître conserve toutes les reconnaissances de dettes des débiteurs de la Haute Guilde, ainsi que certains dossiers un peu "douteux" qu'il a été ammené à étudier.
Note : toutes les fenêtres du bâtiment sont munies de barreaux. Les portes, sauf exception, sont en chêne renforcé par des ferrures. Une quinzaine de gardes surveillent en permanence le bâtiment et la cour. Au cas où quelques inconscients auraient l'idée saugrenue de cambrioler la Haute Guilde...



Quelques personnalités...

Gildas d'Elnor
Ancien marchand, le Maître de la Haute Guilde a décidé un beau jour de se mettre au service du Roi-Dieu. Ses compétences incontestables lui valurent d'être nommé au poste qu'il occupe aujourd'hui. Grand et osseux, cet homme d'âge moyen au visage orné d'un collier de barbe noire respire l'autorité et la confiance en soi. C'est un véritable génie pour tout ce qui concerne le commerce. Il a toujours l'air d'être absorbé dans ses pensées, ce qui est compréhensible vu les responsabilités qui pèsent sur ses épaules. Il ne prononce jamais un mot inutile, mais quand il parle, sa voix chaude et profonde peut convaincre le plus récalcitrant des hommes. D'une intelligence hors du commun, il méprise les armes et les richesses personnelles. La plupart du temps, il est vêtu d'une robe de lin écru et d'une toge pourpre. Il ne se déplace jamais sans être accompagné par deux gardes du corps.

Ergalth
Mesurant plus de deux mètres, cet homme au visage dur et aux cheveux coiffés en une lourde natte, est doté d'une musculature prodigieuse. Ergalth est un ancien assassin aux talents exceptionnels qui a décidé un jour de racheter sa conscience en proposant ses services à la cité de Laelith. Désormais, avec quatre compagnons aussi efficaces que lui, il sert de garde du corps à Gildas. Aucune arme n'a plus de secret pour lui et certains prétendent qu'il a tué plus d'hommes qu'il n'y a d'étoiles dans le ciel. Ergalth ne prête aucune attention aux expressions effrayées qu'il ne manque pas de provoquer partout où il passe et se contente de faire son travail avec un dévouement proche du fanatisme. Comme ses "collègues", il porte une armure noire en plate légère et ne se sépare jamais de son arc, de ses dagues et d'une lourde épée à deux mains qu'il manie avec une dextérité impressionnante.

Caldis-le-pointilleux
Chef comptable de la Haute Guilde, Caldis est un petit homme maigre et chauve dont le visage revêche n'a sans doute jamais arboré un sourire. Il possède une mémoire prodigieuse et un don extraordinaire pour le calcul mental. Pour lui, les archives ne sont que des paperasses superflues, il connaît tout par coeur ! Agressif et paranoïaque, il n'en est pas moins d'une totale dévotion aux affaires de la Haute Guilde. A signaler qu'il ne se sépare jamais de sa dague et d'une petite fiole de poison : au cas où l'on essayerait de le torturer pour le faire parler...

Bofal
Ancien conservateur de la Bibliothèque Matérialiste Universelle, ce gaillard rondouillard et jovial occupe la fonction d'archiviste en chef (*NB* : il y a trois archivistes). D'un tempérament exubérant et volontiers farceur, Bofal est l'un des employés de la Haute Guilde qui se donne la peine de mettre un peu "d'ambiance" dans une institution qui sans lui serait terriblement austère. Il n'est intéressé ni par les richesses, ni par la violence, c'est pourquoi il ne porte pas d'arme et se contente des repas et du gîte pour tout salaire. Ce qu'il adore le plus au monde c'est ranger, et il se met parfois dans des colères noires quand il découvre quelque chose qui n'est pas à sa place. Hormis cela, c'est un très brave bougre.

Gunther d'Armélie
Il commande la petite garnison de quinze gardes qui surveille l'édifice. La soixantaine avancée, ce guerrier sur le retour ne regrette qu'une chose : ne pas avoir trouvé la mort au combat. C'est sans doute ce qui explique l'incroyable témérité dont il fait preuve chaque fois qu'il y a du danger. Il porte en permanence une armure de plate et une épée longue. Ses hommes, eux, se contentent de cottes de mailles et de lances. Tous, cependant, sont des combattants d'élite.

La mentalité du marchand

Marchand, ce n'est pas seulement une profession, c'est avant tout un état d'esprit... En général, le négociant médiéval est une victime consentante du "lucre" : il aime l'argent plus que tout au monde ! Si cet amour immodéré peut, à l'occasion, le conduire aux pires exactions, c'est lui également qui lui donne la volonté de surmonter les difficultés qu'il est amené à affronter.
Mais, plus forte peut-être encore que son attirance pour la richesse, il y a aussi la volonté de s'élever dans l'échelle sociale. Les professions commerciales sont les seules qui puissent permettre à un roturier de côtoyer un jour les fils de la noblesse héréditaire.
C'est cette dernière raison qui forge l'attitude du marchand à l'égard du reste de la société : il est "fier" de son travail et veut réussir à tout prix. Car, il ne doit rien à personne. Sa richesse, il se l'est acquise à force de volonté et il revendique les plus grands honneurs.
Pourtant, malgré un orgueil souvent démesuré, il sait conserver un certain sens des réalités. Il sait faire oeuvre de bonté, afin d'attirer sur lui les faveurs du ciel. Ainsi, à la signature d'un contrat, il n'est pas rare de prévoir une clause dite du "Denier de Dieu", prévoyant une somme qui sera versée aux pauvres. Et puis, le marchand ne néglige pas non plus les arts, qui sont apparemment si éloignés de ses préoccupations quotidiennes. Mécène, il a laissé de nombreuses traces de sa générosité gravées dans la pierre des plus beaux monuments que nous a légué le Moyen Age.

A LA NUIT TOMBEE

Quand la fin justifie les moyens

Vol et délinquance font partie des risques que l'économie précaire de Laelith ne peut tolérer. Si les caravaniers et les



marchands se font trop régulièrement dépouiller -ou même assassiner- il y a de grandes chances pour que le commerce citadin en subisse les conséquences. Donc, il est indispensable que le "milieu" soit soumis à un contrôle officiel. L'ennui, c'est que les voleurs et les assassins n'ont pas l'habitude d'exercer leurs professions au grand jour ! Comme, de plus, il n'est pas raisonnablement envisageable d'abolir le crime sous toutes ses formes (*"Chassez le naturel, il revient au galop !"*), il a fallu trouver une solution originale...

Maître de la Haute Guilde dans la fameuse salle secrète dont nous avons déjà parlé.
Il y a trois voies d'accès à cette salle. La première est un passage secret donnant sur la salle des archives, c'est par là que passe généralement le Maître lorsqu'il se rend aux réunions nocturnes. La seconde est un autre passage secret -celui qu'utilisent les représentants des criminels- qui s'ouvre dans les latrines accolées au dos du siège de la Haute Guilde. La dernière est une trappe blindée s'ouvrant sur le

Comment s'enrichir ou l'histoire édifiante de Saint Godric de Finchale

Né d'une famille de paysans pauvres à la fin du XIe siècle, Godric commence par gagner sa vie en tant que "batteur de grèves", récupérant tout ce qui peut l'être dans les épaves rejetées sur les côtes après les tempêtes. Il devient ensuite colporteur et sillonne le pays en tous sens. Jusqu'au jour où, ayant amassé un peu d'argent, il se joint à une troupe de marchands qu'il suit de foire en foire. Négociant professionnel, il réalise des bénéfices assez considérables et s'associe avec ses compagnons pour monter une société de cabotage. Aidé par un sens aigu des affaires et un manque absolu de scrupules, Godric devient ainsi un homme puissant, respecté et d'une richesse incroyable.
Mais vers la fin de sa vie, voyant venir l'échéance ultime, il décide de racheter ses péchés en faisant don de ses biens aux pauvres et en devenant ermite. D'une piété exemplaire, il fut canonisé.

Réunions nocturnes

La pègre de chaque quartier (terrasse) de Laelith est soumise à l'autorité d'une guilde criminelle particulière. L'appartenance à l'une de ces guildes aux noms évocateurs (*ex : Guilde du Poignard, Confrérie de la Main Sanglante, les Canailles Associées,* etc...) est absolument indispensable lorsque l'on a l'intention de commettre un acte délictueux, quel qu'il soit. Non seulement, ces "associations" doivent accorder leur autorisation préalable, mais, en plus, elles exigent une part non négligeable du butin qui sera récolté (si butin, il y a). Une incartade à ces principes entraîne inévitablement des sanctions sévères (confiscation des richesses extorquées, passage à tabac, etc...). S'il y a récidive, le coupable est automatiquement condamné à une exécution exemplaire, assortie de sévices divers.
Aussi étonnant que cela puisse paraître, la Haute Guilde exerce également son autorité sur les associations criminelles. En effet, celles-ci ont tout intérêt à s'assurer que la ville conserve une certaine prospérité, puisque c'est cette dernière qui leur assure des "revenus" élevés et constants. C'est pourquoi, chaque nuit les représentants de l'une ou l'autre des guildes de la pègre de Laelith viennent rencontrer le

Cloaque et permettant de rencontrer, quand le besoin est, quelques brigands... proprementmt inhumains ! Inutile de préciser que ces passages sont munis de verrous très solides et de judas, et ne sont jamais ouverts plus longtemps qu'il n'est nécessaire...
La salle secrète, à l'instar de la grande salle de réunion, a des murs couverts de tableaux récapitulant les derniers crimes commis et indiquant la destination et les marchandises transportées des caravanes en partance.

Le maître du crime

Gildas, comme ses prédécesseurs, a pour tâche d'indiquer aux guildes quels sont les crimes qu'elles sont autorisées à commettre pour la semaine à venir. Cela peut aller du nombre d'agressions à main armée "tolérables", jusqu'à la désignation des caravanes qui peuvent être attaquées (en principe, les caravanes "assurées" doivent être épargnées, sauf accord préalable avec leurs propriétaires).
Ces consignes, on s'en doute, ne sont pas toujours accueillies avec bonne humeur par la pègre. Mais, la Haute Guilde a suffisamment de moyens de pression légaux pour se faire respecter. Néanmoins, ces activités occultes exigent souvent de Gildas qu'il déploie des trésors de diplomatie afin d'éviter toute rebellion.

Paradoxe suprême : le Palais connaît l'existence des réunions secrètes qui se tiennent la nuit dans les locaux de la Haute Guilde ! Mais, comme tout le monde sait que "nécessité fait loi", elles

Les Mini Scénarios

Les INSTANTANES de CB

à développement rapide

Les Francs-Tireurs

Les aventuriers sont engagés par un riche marchand étranger. Ils doivent cambrioler la demeure d'un négociant de Laelith.
-Pour le Meneur : peu importe le succès ou l'échec du cambriolage, les "Canailles Associées" demanderont des comptes aux personnages.

La caravane

Un groupe de marchands confie la défense et la direction de leur caravane aux aventuriers. Une fois arrivés à Laelith, ceux-ci devront s'occuper de toutes les formalités administratives nécessaires.
-Pour le Meneur : les personnages rencontreront certainement quelques brigands des alentours de Laelith. De plus, une fois arrivés à la ville sainte, ils pourront découvrir la Haute Guilde et ses habitants hauts en couleurs...

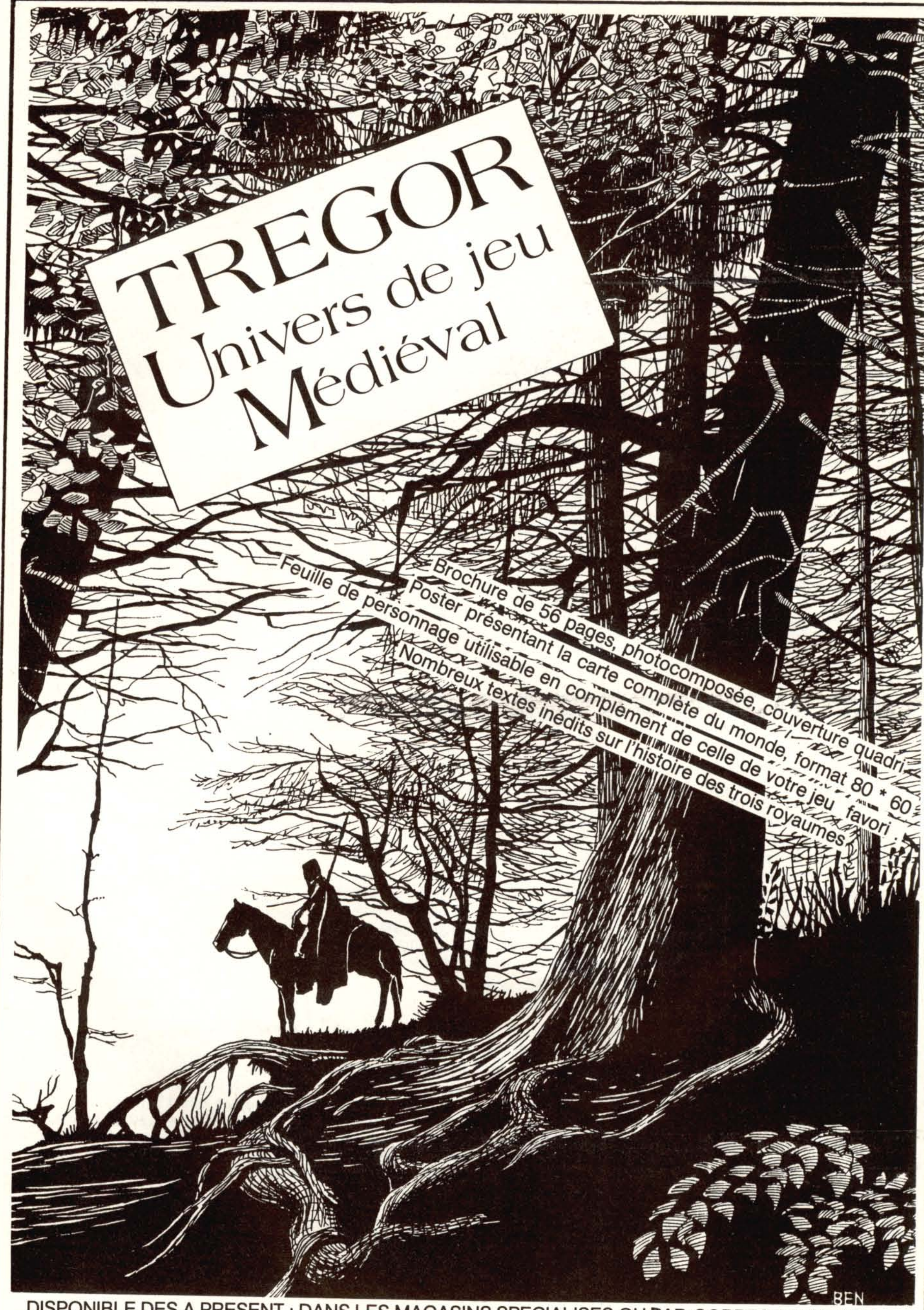
Gildas est un criminel !

Un petit marchand étranger est convaincu que le Maître de la Haute Guilde dirige la pègre de Laelith. Il promet une belle somme aux aventuriers si ceux-ci parviennent à prouver la corruption de Gildas.
-Pour le Meneur : l'enquête ne s'annonce pas de tout repos ! Quels que soient ses résultats, les autorités ne feront rien contre la Haute Guilde...

Histoire d'argent

Un marchand au bord de la ruine engage les aventuriers afin qu'ils récupèrent une reconnaissance de dettes que possède le Maître de la Haute Guilde.
-Pour le Meneur : souhaitez bonne chance à vos joueurs et laissez les se débrouiller. Peut-être seront-ils assez géniaux pour réussir !

Texte
Brigitte Brunella
et Cyril Rayer
Illustrations
Stéphane Truffert
et Didier Guiserix
Plans
Stéphane Truffert



DISPONIBLE DES A PRESENT : DANS LES MAGASINS SPECIALISES OU PAR CORRESPONDANCE

80 F+port 10 F, règlement à l'ordre de "Dragon Radieux

DRAGON RADIEUX EDITIONS, Le Charbinat 38510 - MORESTEL



JOUEZ AVEC NOUS



Jeu de rôle
et ses
aventures.

LA TOUR DU SERPENT
TM1 – 2 scénarios



Sélectionné pour le
4ème Triathlon.
Une initiation au
jeu d'histoire avec
figurines.

ARCANES
Au commencement,
il y avait le jeu.

L'ÎLE DE PSYCHÉ
TG1 – 1 scénario



Une vraie simulation
du Football,
pour shooter en
pantoufles.

SIMFOOT
(sortie en fin d'année)

BORODINO
1812 – La dernière bataille avant Moscou.

DEMANDEZ NOTRE CATALOGUE



LES ELFES

Z.I. LA NEUVILLE LES CORBIE
80800 – CORBIE – Tél : 22.96.87.56 – Télex 145862

IMPRIMERIE DE CORBIE 22 49 67 67

UN SCENARIO pour AD&D™ CASUS BELLI

LES MYSTERES DE LAELITH

LA NUIT DE L'EMPEREUR-DEMON

ACTE I

UN HOMME A DISPARU

"Assis sur son trône d'onyx dans une grande salle humide et poussiéreuse, il contemple par la pensée l'étendue de son sombre royaume. Mais son esprit le torture et il se souvient d'une grandeur passée qu'il ne pourra jamais oublier. Il veut PLUS..."



Rencontre sous la scène

A la suite d'un repas bien arrosé, les aventuriers se retrouvent sur les gradins du théatre de Laelith, observant avec morosité le spectacle médiocre qui se déroule devant leurs yeux. Sur la scène, un prestidigitateur massacre son numéro. Le public clairsemé ne retient plus ses bâillements. En effet, en moins de cinq minutes, l'artiste a réussi l'exploit de mettre le feu à son chapeau pointu, avant d'emmêler inextricablement une série d'anneaux métalliques.

A présent, deux hobbits déguisés en bouffons tirent sur la scène deux coffres de grande taille, tandis que le magicien s'adresse aux spectateurs encore éveillés : *"Pour ce numéro à hauts risques, j'ai besoin du concours de... euh... vous messire ! Voulez-vous me rejoindre sur la scène ?"*

Brandissant un index impérieux, l'homme vient de désigner l'un des aventuriers. L'assistance se risque à une timide salve d'applaudissements encourageants. *"Prévenez l'apothicaire !"* crie un plaisantin.

Tandis que sa victime monte sur l'estrade, le prestidigitateur explique : *"Messire va prendre place dans ce coffre que je vais verrouiller. Je taperai alors trois fois dans mes mains et soulèverai à nouveau le couvercle. Ce noble chevalier sera alors remplacé par un féroce guépard du désert, et réapparaîtra dans cet autre coffre que vous voyez là-bas. Doux sire, si vous voulez bien prendre place..."*

Le couvercle de bois à peine rabattu sur sa tête, l'aventurier sent le plancher du coffre céder sous son poids. Une trappe s'ouvre brutalement et le fait choir deux mètres plus bas, sur une vieille paillasse. Il est aussitôt pris en charge par les deux hobbits, Pouchinet et Mistouflet, qui le poussent en direction d'une petite échelle permettant d'accéder au second coffre. Dans la bousculade, il heurte une jeune femme ravissante, aux cheveux blonds et aux yeux gris d'eau. Lesquels yeux le fixent avec un mélange de supplication et d'espoir.

Semblant céder à quelque impulsion, la jeune femme se penche vers lui et chuchote : *"A minuit, à la Taverne du Chat Bossu, Place de la Cloche. Je vous attendrai. Ammenez vos amis si..."* Une poussée brutale de Mistouflet interrompt cette brève rencontre. La jeune femme disparaît au milieu des ombres et le personnage est propulsé (par Musclos) à l'intérieur du second coffre.

La trappe à peine refermée sous ses pieds, le couvercle du coffre s'ouvre et le prestidigitateur apparaît. De l'autre côté de la scène un guépard gras et mité observe l'assistance d'un oeil placide.

"Remercions ce prodigieux héros pour sa courageuse participation !" crie l'artiste, un flot de foulards s'échappant inopinément de ses manches.

Révélations nocturnes

La Taverne du Chat Bossu(L7)* est une sorte de cabaret où se produisent en vedettes les comiques elfes Cassenoisette et Briseburne. La salle est comble tous les soirs, et, dans l'atmosphère enfumée, les aventuriers ont du mal à trouver une table libre.

Une heure après le début de la séance de minuit, alors que la salle est bien échauffée, un serviteur s'approche des personnages et leur remet le billet suivant : *"Je vous attends dans la loge numéro 4... S."*

La loge en question se trouve dans l'arrière-cour de la ta-

**Ces coordonées correspondent aux repères figurant sur les bords de la carte de Laelith.*

Ce scénario pour AD&D est destiné à un groupe d'aventuriers de niveaux 5 à 7 environ. Le M.D. devra, avant de le faire jouer, lire en détail le supplément consacré à la cité de Laelith inclus dans ce numéro. Il est nécessaire de posséder le Monster Manual (MM dans le texte, les numéros de pages font référence à la version anglaise).

verne. Un rai de lumière filtre sous la porte. La jeune femme du cirque se trouve à l'intérieur, assise devant un miroir en triptyque, elle achève de se maquiller. Lorsqu'elle voit les personnages, un indicible soulagement se peint sur ses traits.

"Je vous remercie d'être venus, dit elle. Entrez tous et refermez la porte." La loge est plutôt exiguë, et certains aventuriers doivent rester debout. La jeune femme les regarde l'un après l'autre, semblant les jauger, puis soupire. *"Je ne sais pas par quoi commencer... vous devez me prendre pour une idiote, n'est-ce-pas ?"* Elle rougit, ce qui la rend encore plus ravissante, puis reprend. *"Je m'appelle Syrena et je suis la fille du grand Hyppolito, le propriétaire du cirque dont vous avez vu une représentation. J'ai besoin d'aide, et je ne sais pas à qui m'adresser. Mon père a disparu depuis deux jours et je suis morte d'inquiétude... mais je devrais commencer par le début...*

Vous le savez peut-être, dans quatre jours, un grand concours verra s'affronter sur la scène du théâtre un grand nombre de cirques et de baladins indépendants. Le vainqueur empochera près de 5000 pièces d'or, une fortune ! Sans compter que le Roi-Dieu lui-même devrait assister au spectacle...

Mon père, Hyppolito, a toujours poursuivi une gloire qui lui a échappé toute sa vie. Sans arrêt, il s'est heurté à son concurrent Kyndillan le Merveilleux, le propriétaire du Cirque des Merveilles. Ce Kyndillan est une sorte de mécène désoeuvré et son argent lui permet d'embaucher les meilleurs artistes, ne laissant à mon père que les pires ringards. Il y a deux jours, mon père s'est enivré à la Taverne du Retour du Pêcheur, alors que Kyndillan s'y trouvait également. Au comble de l'ivresse, il a parié son cirque contre celui de son adversaire qu'il remporterait le concours. Pour notre malheur, le pari fut accepté. Depuis, mon père a disparu. Retrouvez-le, je vous en supplie ! Je ne sais pas de quelle bêtise il est capable. J'ai un peu d'argent de côté (une cinquantaine de pièces d'or). Je sais bien que..."

A ce moment, la porte de la loge s'ouvre et deux personnes entrent dans la loge. La première (le prestidigitateur aperçu au théâtre durant l'après-midi) n'est autre que le frère de Syrena. La seconde est un homme entre deux âges, vêtu de noir et tenant un chapeau de peau à la main. Ses petits yeux charbonneux brillent au centre d'un visage maigre à la mâchoire pendante. Une touffe de cheveux sans couleur orne, telle une potiche, le sommet de son crâne étroit.

Pérandhil, le prestidigitateur, s'arrête et observe les aventuriers sans aménité.

"Des amis à toi, soeurette ?" demande-t-il à Syrena. Puis, sans attendre de réponse, il poursuit : *"Voilà le Premier Fouineur Lamb, l'un des enquêteurs les plus renommés de cette ville".*

"Je vous salue mademoiselle", nasille Lamb en exécutant une courbette grotesque. *"Vous pouvez me faire confiance, je retrouverai le disparu".*

"J'espère bien que quelqu'un le retrouvera", répond Syrena en fixant les aventuriers.

Ceux-ci peuvent choisir ce moment précis pour s'éclipser. S'ils ne le font pas, Lamb s'enquerra de leurs identités, avant de les congédier d'autorité. *"Laissez faire les spécialistes, jeunes gens !"*

ACTE II

SUR LA PISTE

Au Retour du Pêcheur

(Rue des Mâts, Chaussée du Lac, N6).

C'est une taverne au plafond bas étayé par d'épais pilliers de granit. De vieux filets mal ravaudés, des gravures et des ex-voto encrassés ornent les murs. L'air sent le poisson. Les tables et les chaises portent les traces de bagarres récentes.

Le tenancier de l'établissement se nomme Makrom. Les habitués le surnomment "Espadon", en raison de son exceptionnel appendice nasal. De grande taille, plutôt corpulent, il a les bras couverts d'étranges tatouages. Pour peu que l'on se montre aimable avec lui, il est disposé à discuter. Si de surcroît, on parvient à avaler son "arak maison" (jet de pourcentage sous 3x la Constitution pour ne pas le recracher), il vous accorde toute sa sympathie (*"Appelle-moi Espadon, p'tit gars !"*).

Makrom se souvient vaguement qu'au cours de la soirée fatidique, Hyppolito a eu trois longues conversations : l'une avec Gras-Double le Noiraud, la seconde avec un barde elfe de passage dont il ignore l'identité et la dernière avec un petit scribe-échevin du nom de Triste Plume.

En sortant du Retour du Pêcheur, les aventuriers croisent le Premier Fouineur Lamb qui leur jette un regard venimeux avant de se diriger avec détermination vers le comptoir...

Gras-Double le Noiraud

(13 Echelle du Sabot, Chaussée du Lac, N6).

Gras-Double est négociant en charbon. Ses petits yeux cruels, en perpétuel mouvement, sont noyés dans la graisse de son visage porcin. Il reçoit les aventuriers avec humeur. S'il reconnaît avoir conversé avec Hyppolito, il refuse de révéler le sujet de leur discussion. Il veut congédier les importuns au plus vite et n'hésite pas à alerter la garde si ceux-ci refusent d'obtempérer.

En fait Gras-Double est fou amoureux de Syrena. Durant sa longue conversation avec Hyppolito, il s'est efforcé d'obtenir sa main. En vain, celui-ci avait déjà trop bu.

Triste-Plume

(143 Echelle des Scribes-Echevins, Terrasse de la Prospérité, I8).

Petit employé de l'étude de Maître Carbozian le Beau, Triste-Plume est un bonhomme mélancolique qui a un profond mépris pour les "manuels", il n'est donc disposé à coopérer qu'avec un barde, un mage ou un clerc. Il a rencontré Hyppolito, car il devait lui remettre un parchemin de la part d'un ami commun, Yquem, l'un des conservateurs de la Bibliothèque de la Foi. Pour sa part, le petit scribe-échevin n'a aucune idée du contenu du parchemin.

Le Cirque des Merveilles

(A côté du Théâtre, Terrasse de la Prospérité, K6).

Kyndillan est un homme court sur pattes, au cheveu rare et à la lippe molle. Ce physique ingrat est compensé par un incontestable talent d'orateur. Affable et courtois, Kyndillan n'en est pas moins un homme d'affaires avisé. Il n'est pour rien dans la disparition d'Hyppolito et essaye de le prouver par tous les moyens. Si l'on veut user de violence à son égard, ses hommes de main (10 guerriers niveau 5, armures de cuir et épées courtes) sont là pour dissuader les agressifs.

Une chose est sûre : les artistes de ce cirque sont de premier ordre !

Yquem le bibliothécaire

(Bibliothèque de la Foi, Terrasse du Nuage, H6).

Pour son confort personnel, Yquem a su tirer bon parti du capharnaüm légendaire qui règne sur son lieu de travail : il réside dans une "grotte" qu'il s'est aménagée au coeur d'une pile d'ouvrages consacrés à la théologie alimentaire. Ses yeux bouffis, sa trogne réjouie et son teint couperosé sont célèbres dans toute la Terrasse du Nuage.

Le soir, il s'adonne au culte de Bacchus et le matin, il souffre de migraines. C'est pourquoi il vaut mieux essayer de le rencontrer l'après-midi, lorsqu'il est presque à jeun. Son travail consiste à comptabiliser les livres que le Directoire de la Bibliothèque a décidé, pour une raison ou pour une autre, de livrer aux flammes purificatrices. Grâce à cette fonction, il a pu se constituer une bibliothèque personnelle... et ignorée de tous (il adore les livres autant que le vin). Hyppolito et lui sont de vieux amis, et il avait juré

Le Premier Fouineur Lamb



Les Fouineurs sont des individus ayant acheté la charge d'officier de police auprès du Grand Prêtre de l'Oiseau de Feu. En tant que tels, ils sont habilités à mener des enquêtes et à opérer des arrestations. Leurs actions légales sont confirmées ou annulées par un tribunal spécial dépendant de la justice (donc du Grand Prêtre du Nuage) qui peut à tout moment leur retirer leur charge. Ils ne peuvent conserver cette dernière que s'ils démontrent leur utilité ou leur efficacité. Il existe 5 catégories de fouineurs, chacune étant subordonnée à une autre. Exception faite des Premiers Fouineurs, qui ne reçoivent leurs ordres que des procureurs du Roi-Dieu. Une affaire importante ne sera jamais confiée à un limier de cinquième catégorie ; mais, les Premiers Fouineurs ont le droit de choisir les enquêtes qui les intéressent, lorsqu'ils ne sont pas requis. Le mode de paiement des fouineurs est assez original. En effet, s'ils résolvent une affaire, ils peuvent demander une indemnité raisonnable (de leur point de vue !) aux victimes qu'ils ont aidé et aux coupables qu'ils font châtier. Lamb, dans notre histoire, a manifestement des vues sur Syrena. Si vous avez besoin de connaître ses caractéristiques, considérez qu'il est guerrier/voleur (5/4).

d'aider le père de Syrena à prendre sa revanche sur Kyndillan. Or, voici trois jours, il a cru trouver la solution à ce problème en feuilletant un livre qu'il avait sauvé de la crémation. Il fit une copie du passage qui lui semblait le plus intéressant et chargea Triste-Plume de le porter à Hyppolito (voir "Le parchemin d'Yquem"). A son avis, il y avait peut-être là matière à un numéro de cirque exceptionnel.

Des silhouettes dans la nuit

A un moment ou à un autre, les aventuriers attireront certainement l'attention de serviteurs du Temple de la Taupe dévouée à Trevellian (voir plus loin). Ils seront donc suivis par un groupe de cinq hommes qui ne les agresseront que s'ils deviennent trop dangereux pour leur maître (à l'appréciation du M.D.). Mais, n'anticipons pas...

Les serviteurs du Temple de la Taupe : Assassins du cinquième niveau. CA : 8. Pts de Vie : 29, 27, 26, 26, 18. Dégâts : 2-8 (épées bâtardes).

ACTE III

LE ZOO ABANDONNE

Yquem a tout compris !

Mis au courant de la disparition d'Hyppolito, Yquem se déclare persuadé que celui-ci a dû essayer de s'introduire dans les jardins du Palais pour y rechercher l'oeuf de Merveillard. Soudain, chagriné, il s'empare d'une bouteille de "Nectar du Roi-Dieu 63" qui traîne sur une pile de traités religieux. Criant un mot de commande, il fait jaillir le bouchon qui s'en va percuter le plafond.

"Tout est de ma faute ! Malheureusement, je suis un vieux casanier, déclare-t-il, *je ne pourrai vous être d'aucun secours. Il a dû arriver malheur à Hyppo dans les jardins. Si vous pouvez me le ramener, je saurais vous exprimer ma reconnaissance. Santé !"*

L'expédition périlleuse

Soyons logiques, les aventuriers n'ont normalement aucune chance de pouvoir pénétrer secrètement au Palais. Mais pourquoi s'encombrer ici de logique ? Voilà une occasion unique pour eux de découvrir la partie semi-abandonnée du Saint des Saints de Laelith. Alors, profitez-en ! Laissez-les échaffauder leurs plans dans tous les détails. Réservez-leur quelques bonnes sueurs froides (gardes méfiants, ombres menaçantes, etc...). Décrivez-leur le dôme d'entrée et les couloirs poussiéreux qu'ils traverseront. Mais, surtout, dissuadez-les de pénétrer dans la zone habitée du grand édifice !

Les joueurs peuvent tout imaginer, depuis la solution la plus simple (*"Je vole, invisible, jusqu'au zoo"*), jusqu'à la plus compliquée (*"On s'introduit de nuit dans le palais. On capture des serviteurs. On revêt leurs livrées et on se glisse dans les jardins en se faisant passer pour des jardiniers"*). Laissez-les réfléchir et n'hésitez pas, au moment opportun, à faire rouler quelques dés derrière votre paravent, histoire de maintenir une certaine tension !

Souvenirs d'une antique grandeur

Les *jardins sud* (H5-F5) sont une véritable jungle dans laquelle il faut se tailler un passage à coups d'épée. Il faudra 1-4 heures pour trouver les restes du zoo de Marapion. Les moustiques sont légions et les plantes épineuses nombreuses... A chaque heure passée dans le jardin, lancez un D8 sur la table de rencontres ci-dessous :

Enfin les aventuriers vont remarquer un grand nombre de cages rouillées, de volières et de fosses, recouvertes par des générations de lianes. Devant certaines cages, on peut encore lire les plaques indiquant ce qu'elles ont contenu. L'une d'entre-elles porte l'inscription suivante : "Merveillard. Propriété du zoo de Marapion. Ne pas toucher !".

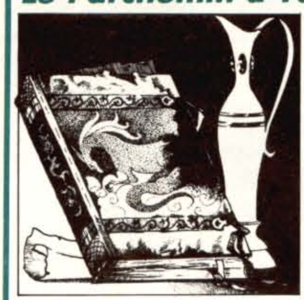
A l'intérieur de la cage, il y a un squelette de reptile de 2 mètres de long. Un trou a été récemment creusé dans le sol. Il n'y a pas de trace d'oeuf. En fouillant attentivement autour de la cage, les aventuriers peuvent trouver (jet sous l'Intelligence) :

a) Une bourse de cuir marquée d'un H, contenant quelques pièces d'argent et de cuivre.

b) Un lambeau de vêtement noir, manifestement arraché.

Un ranger peut également remarquer des traces de lutte dans la végétation environnante. Il peut en déduire que trois personnes se sont battues contre une seule.

Le Parchemin d'Yquem



"Vers la fin de sa vie, le Grand Prêtre Marapion fut la proie d'une nouvelle lubie : il était hanté par la vision d'un zoo immense, où seraient réunies les créatures les plus extraordinaires que le monde ait portées. Son pouvoir étant immense, il obtient du Roi-Dieu la permission d'installer ce zoo dans les jardins sud du Palais. (...) Après trois ans de traque, un grand chasseur réussit à capturer pour Marapion un spécimen extrêmement rare de Merveillard (Decoratio Habilis Sporgersi).

Disons le tout de suite, cet animal n'existe plus aujourd'hui. (...) Les anciens livres le décrivent comme un petit dragon au tempérament amical, dont le corps secrète en permanence une sorte de cascade lumineuse d'une beauté ensorcelante pour quiconque n'a pas un coeur de pierre. Les Merveillards ne pondent qu'un seul oeuf pendant toute leur vie. Cet oeuf, ils ont pour coutume de l'enterrer pendant un temps indéterminé (plusieurs siècles ?), avant de briser sa coquille pour provoquer son éclosion. Lorsque son Merveillard pondit, Marapion fou de joie s'installa à demeure dans la cage de son animal favori. C'est dans cette même cage que le Grand Prêtre fut assassiné quelques temps par un barbare athée. Nul ne sait ce qu'est devenu l'oeuf. En tout cas, depuis, le zoo fut abandonné."

Ermold le Noir "Gouvernants et gouvernés".

Dé	Rencontre
1-4	Des formes étranges se déplacent silencieusement derrière les fourrés.
5	Un fongus violet (MM p.42). CA : 7. DV(Dés de Vie) : 3. Pts de Vie : 24. Dégâts : voir Manuel.
6	Un scorpion géant (MM p.85). CA : 3. DV : 5+5. Pts de Vie : 40. Dégâts : 1-10/1-10/1-4 (dard empoisonné).
7	Un sconse géant (MM p.88). CA : 7. DV : 5. Pts de Vie : 38. Dégâts : 1-6 plus jet musqué.
8	Douze zombis (eh oui ! MM p.103). CA : 8. DV : 2. Pts de Vie : 16 chacun. Dégâts : 1-8.

Il n'y a rien d'autre à trouver dans le zoo. Les aventuriers peuvent retourner voir Syrena. Une surprise les attend.

ACTE IV

CA SE COMPLIQUE

Tiens Hyppolito est de retour !

N'ayant plus de piste à suivre, il est probable que les aventuriers iront rendre compte de leur échec à Syrena. Cette dernière les accueillera avec le sourire. Lamb se tient à ses côtés, arborant un air de satisfaction tout à fait odieux.

"Mon père est de retour. Le Premier Fouineur Lamb l'a trouvé ce matin et..."

Un tumulte interrompt la jeune femme. Un attroupement s'est formé autour d'une roulotte décorée de runes et d'étoiles filantes. Sahr Castiq, le devin, a une vision. Lorsque les aventuriers se précipitent, ils découvrent un petit homme à la barbichette pointue flottant dans les airs, apparement contre sa volonté.

"Descendez-moi de là !" hurle-t-il d'une voix suraiguë. Soudain, il s'immobilise. Son visage devient grave et il s'exprime avec une voix caverneuse. *"Je vois Hyppolito. Prisonnier des ombres il est. Sous la terre, infortuné, d'un sommeil sans rêves il dort. Par l'eau qui coule du lys, trouvé il sera. Mais, pour le sauver, par la montagne souterraine passer il faudra".* Et -boum !- le devin tombe sur le sol, inconscient.

C'est alors que survient un homme bedonnant au regard méfiant. Hyppolito, car c'est lui, prête un court instant attention à la scène, puis se retire, sans un mot, dans sa propre roulotte.

"Mon père m'inquiète un peu, murmure Syrena, ce matin, son guépard préféré lui a mordu la main ! Voulez-vous que nous nous retrouvions chez Yquem en début de soirée ?"

Veillée d'armes chez Yquem

Si les aventuriers pensent à parler de la vision du devin à Yquem, celui-ci paraît fort intéressé (malgré son degré d'ivresse avancé) et se munit d'une pelle pour fouiller avec énergie dans sa "bibliothèque personnelle". Au bout de quelques minutes, il se redresse avec une expression victorieuse en brandissant un petit carnet rouge sur lequel est écrit "La Fontaine du Lys : un système d'épandage original. Par Cabourignol le nain".

Le texte de cet ouvrage est des plus instructifs : *"Le Gwarksikûl du Lys est sur la Place de la Corne dans l'Echelle des 4 Marchands (Terrasse de la Main qui Travaille). Il y a un kredzel ousiful qui sert d'ornement, en tournant les deux boules en sens opposés, on fait descendre le zoubiak de l'eau, mais pas pour longtemps. C'est un truc d'ingénie..."*

Espérons que les joueurs sauront deviner le sens de certains termes de ce patois nain très mal connu (Gwarksikûl : fontaine ; Kredzel : décoration ; ousiful : utile ; zoubiak : niveau). Au bout d'un certain temps, Yquem commence à s'inquiéter de l'absence de Syrena. C'est à ce moment précis que quelqu'un frappe à la porte. C'est Triste-Plume qui a découvert un message adressé aux aventuriers sur son guichet (quand il s'est réveillé...).

Cette lettre dit : *"Chers amis, mon père me fait peur. J'ai préféré quitter le cirque et me cacher chez une amie. Avant de quitter Hyppo, j'ai cependant pu lui dérober des papiers qui pourront vous intéresser. (Il s'agit en partie de plans.) Retrouvez-moi au 43 de l'Echelle du Pont des Morts... S."*

LE CIRQUE D'HYPPOLITO

C'est une petite troupe de saltimbanques qui a installé ses pauvres roulottes derrière le Grand Marché. Cette troupe est composée des personnes suivantes :

1) Maître Hyppolito. *Un prestidigitateur honnête porté sur la boisson.*

2) Syrena. *Ecuyère et fille du précédent, elle est trop belle pour ne pas attirer la convoitise des hommes.*

3) Perandhil. *Dompteur d'animaux sauvages et frère de la précédente. C'est un excellent dompteur mais le guépard poussif qu'il a dressé ne lui permet pas de donner la pleine mesure de son talent.*

4) Pouchinet et Mistouflet. *Jumeaux hobbits qui sont aussi bien clowns, que jongleurs ou acrobates.*

5) L'Incroyable Musclos. *Sa force exceptionnelle (18/60) lui permet de faire oublier sa bedaine et sa moustache tombante.*

6) Le Grand Dragor. *Un cracheur de feu qui ne crache rien pour le moment :il s'est brûlé et son visage est couvert de bandelettes.*

7) Le Sahr Castiq. *Un devin vieillissant qui est à la limite de l'escroquerie.*

Cette lettre a été dictée à Syrena par le monstre qui a pris la place de son père. Si les aventuriers ne sont pas frappés par l'incohérence du message, ils se jetteront tête baissée dans l'embuscade qui leur est tendue (voir plus loin).

Mais que se passe-t-il donc ?

Voici quelques décennies, un vampire du nom de Trevelian fit son apparition dans le Cloaque. Rusé et sans scrupules, il étendit rapidement son influence sur une partie non négligeable de la cité souterraine. Il rêve maintenant de renverser le Roi-Dieu, afin de s'instaurer Empereur-Démon. Ses alliés du Temple de la Taupe sont presque prêts à s'engager à ses côtés. Mais pour bien faire, il faudrait que le Roi-Dieu disparaisse. Or, ce dernier est intouchable à l'intérieur de son palais.

Il y a quelques jours, quelques-uns de ses sbires qu'il avait envoyés visiter les jardins sud du Palais (pour déterminer s'il était possible d'atteindre le souverain par là) capturèrent un individu bedonnant et éméché : Hyppolito. En pénétrant dans son esprit, Trevelian apprit tout du cirque, de l'oeuf et du concours auquel est censé assister le Roi-Dieu. Un plan diabolique naquit alors dans l'esprit enfiévré du vampire. L'un de ses Dopplegangers favoris prendrait l'aspect d'Hyppolito et regagnerait la surface, un parchemin magique dissimulé sur lui. Il jouerait le rôle du saltimbanque jusqu'à l'heure de la représentation. Au moment de sa prestation sur scène, il prononcerait l'incantation inscrite sur le parchemin et une boule de feu gigantesque irait carboniser le Roi-Dieu. Ce serait le signal de la révolte !

Hyppolito fut jeté dans une geôle. Lamb retrouva le faux Hyppolito déambulant près du théâtre et le ramena au cirque. Malheureusement pour le vampire, les Dieux innombrables voulurent que ce jour là (et pour la première et unique fois de sa carrière) Sarh Castiq ait une véritable vision. Affolé, le Doppleganger enferma Syrena dès le départ des aventuriers et lut dans son esprit ce qui se préparait. Il fallait éliminer les aventuriers ! Trevelian fut prévenu et envoya un autre de ses Dopplegangers attendre les personnages au 43 de l'Echelle des Morts, après avoir pris l'apparence de Syrena. Cette dernière repose droguée, dans un coffre de sa roulotte.

L'embuscade

Elle se décompose en deux phases distinctes. Dans la première, les aventuriers attirés par le double de Syrena sont assaillis dans une petite impasse transversale de l'Echelle du Pont des Morts (H8) par 7 assassins de niveau 4.

Les assassins : CA : 8. Pts de Vie : 20 chacun. Dégâts : 1-6 (épée courte).

Le Doppleganger n'interviendra que si les sbires de Trevelian n'ont pas le dessus.

Le Doppleganger-Syrena : (voir MM p.29). CA : 5. DV : 4. Pts de Vie : 30. Dégâts : 1-12.

Lorsque les aventuriers croiront avoir enfin remporté la partie, les pavés de l'impasse seront projetés en l'air avec violence ; c'est un Umber-Hulk qui vient à la rescousse.

Le Umber-Hulk : (MM p.98). AC : 2. DV : 8+8. Pts de Vie : 48. Dégâts : 3-12/3-12/2-10.

Si le sort devait être défavorable au joueurs, n'hésitez pas à faire intervenir la garde. Cette embuscade a juste pour but de leur faire comprendre qu'ils s'attaquent à forte partie.

ACTE V

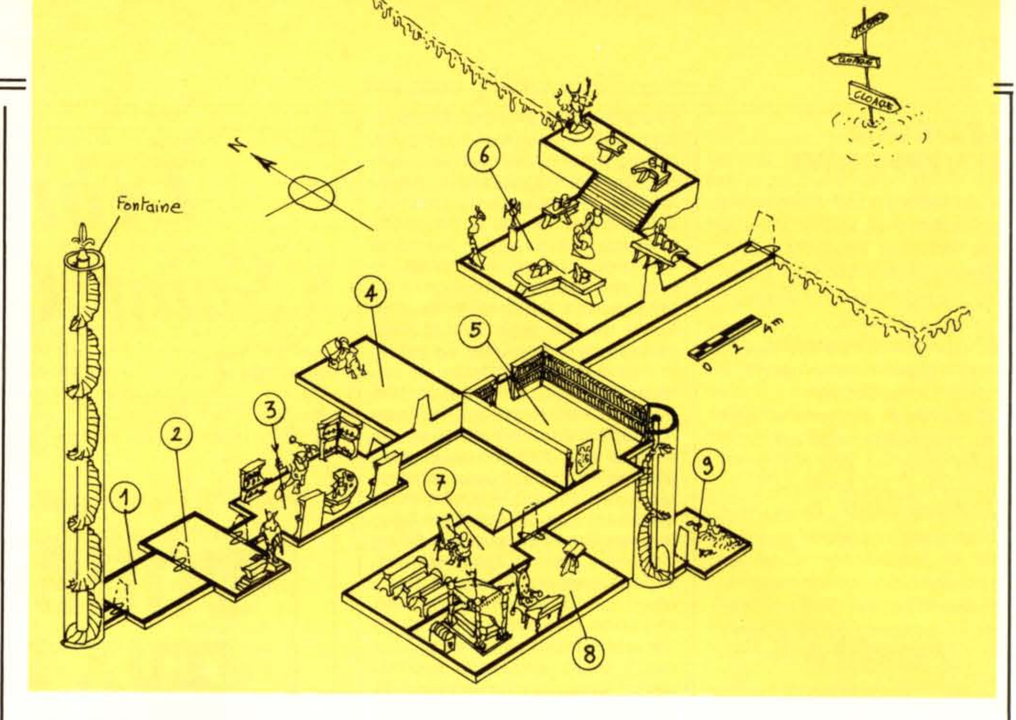
OPERATION SAUVETAGE

La Fontaine du Lys

(Echelle des 4 Marchands, H11).

L'une des issues du repaire de Trevelian est dissimulée sous la fontaine. Cette dernière se

trouve dans une encoignure de la Place de la Corne et n'est pas visible par les passants. Elle doit son nom à la fleur de lys géante en fer forgé qui la décore. La fleur en question est dotée à ses deux extrémités de boules métalliques. Celles-ci sont mobiles, à condition qu'on les tourne simultanément en sens contraires l'une de l'autre, ainsi qu'il est prescrit dans le carnet de Cabourignol le nain. Cette opération effectuée, l'eau de la fontaine cesse de couler et son niveau baisse rapidement, dévoilant une série d'encoches taillées dans la pierre permettant d'atteindre le fond du bassin, 5 mètres plus bas. A cet endroit, un mécanisme secret permet d'ouvrir un passage donnant sur le repaire du vampire.



Le repaire de l'Empereur-Démon

1. Sas d'entrée. Le mur du fond pivote automatiquement quand le passage de la fontaine se referme. Une Vase Grise apprivoisée monte la garde dans cette salle.

Vase Grise : (MM p.49). CA : 8. DV : 3+3. Pts de Vie : 22. Dégâts : 2-16.

2. Oratoire. Des fresques aux couleurs passées ornent les murs de cette pièce et une haute statue de pierre est visible à côté d'un autel poussiéreux. Relever le bras droit de la statue dévoile l'issue menant en 3. Dix ombres hantent l'endroit.

Ombres : (MM p.86). CA : 7. DV : 3+3. Pts de Vie : 19 chacune. Dégâts : 2-5 plus drainage de force.

3. Laboratoire d'alchimie. Une table et des étagères encombrent cette pièce. Partout il y a des potions et des croquis anatomiques. Un Troll en cours de dissection est attaché au mur par des anneaux d'acier. Il n'arrête pas de narguer les aventuriers.

4. Cette pièce est un leurre. Le long du mur nord, on peut voir un homme qui farfouille dans un coffre tout en grommelant. Il s'agit d'une illusion à la fois visuelle et auditive. Quiconque s'approche à moins de deux mètres de lui, ne peut manquer de marcher sur une dalle déclenchant un mécanisme secret. A l'entrée de la salle, au niveau de la porte, s'abat alors une sorte de plaque de verre très épais. Au même moment, une sonnerie retentit et la pièce se remplit d'un gaz verdâtre. C'est un puissant somnifère qui endormira en un round toute personne ne réussissant pas un jet de pourcentage sous sa Constitution. La résistance de la plaque de verre est de 50 pts de Vie. Elle est invulnérable au feu et à l'électricité. Si les aventuriers se font prendre au piège, ils tomberont entre les mains de Trevelian et leur destin sera scellé...

5. Bibliothèque. Les rayonnages de livres couvrent 3 des 4 murs, du sol au plafond. Sur le quatrième mur a été peint un plan de la ville orné d'inscriptions ésotériques. Une croix rouge-brune (du sang ?) a été tracée sur le Théâtre et sur le Palais. Trevelian possède de nombreux ouvrages d'art et d'histoire. Il a aussi quelques romans dont le célèbre "La Montagne Souterraine" de Marmaduke l'Intempérant. Derrière cet ouvrage se trouve une petite tige d'acier, qu'il suffit de tirer pour faire pivoter un pan de bibliothèque et accéder à la prison d'Hyppolito en descendant un escalier en colimaçon.

6. Musée. Trevelian expose ici sa collection d'objets rares. Il y en a pour une fortune, mais la plupart sont intransportables (laissez leur emporter une petite récompense si vous le désirez !). Dans une vitrine neuve, on peut voir l'oeuf de Merveillard volé dans le zoo de Marapion. Au fond de la salle, un piedestal supporte une petite fiole verte portant l'inscription "Puissance étrange venue d'ailleurs". Vous l'avez deviné, elle contient un Djinni !

Le Djinni : (MM p.28.) CA : 4. DV : 7+3. Pts de Vie : 43. Dégâts : 2-16.

7. La chambre des Dopplegangers. La deuxième dalle du couloir menant à cette chambre est truquée et actionne un signal d'alarme dans la chambre de Trevelian. Dans la salle, un Doppleganger est occupé à peindre une marine, en cas de danger extrême, il prendra l'apparence de son maître afin de favoriser une éventuelle fuite. A noter qu'au fond du couloir, un passage secret permet d'accéder directement aux appartements de Trevelian.

8. La chambre de Trevelian. Décorée avec goût, cette pièce est meublée d'un secrétaire en marqueterie, d'un trône d'onyx, d'un cercueil à baldaquin capitonné de velours rose et d'un lutrin sur lequel repose le célèbre ouvrage de la sorcière Zira Rakaï : "Petit guide d'herboristerie à l'usage des vampires". Près du cercueil se trouve un coffre contenant une boule de cristal, une magnifique rapière ouvragée (épée longue +3), un tapis volant (Carpet of Flying) et une bourse contenant 8000 PO en gemmes diverses. Dans le cercueil, il y a, en temps normal, Trevelian qui s'asperge de terre tout en rêvassant.

TREVELIAN
Fréquence : unique
Classe d'armure : 1
Mouvement : 12"/18"
Dés de vie : 9 (66 points de Vie).
Force : 18/76
Type de trésor : F
Nombre d'attaques : 1
Dégâts : 5-10
Attaque spéciale : Drainage d'énergie
Défense spéciale : Ne peut être touché que par des armes magiques. Peut se polymorpher en chauve-souris ou prendre une forme gazeuse.
Résistance à la magie : Immunisé contre les sorts de Sommeil, Charme et Immobilisation. Les sorts basés sur le froid et l'électricité ne lui font que la moitié des dégâts normaux.
Intelligence : exceptionnelle
Taille : 1m50
Alignement : Loyal Mauvais
Trevelian n'hésitera pas à prendre sa forme gazeuse pour s'enfuir en empruntant les fissures des murs si le combat tourne à son désavantage.

9. La prison d'Hyppolito. Cette pièce nue est fermée par une grille. Hyppolito sera heureux d'être libéré, mais il refusera de s'en aller sans son oeuf de Merveillard.

Tout est bien qui finit bien

Une fois Hyppolito libéré, il ne reste plus aux aventuriers qu'à affronter le sosie du saltimbanque qui se cache sous la scène du Théâtre.

Doppleganger : (MM p.29). CA : 5. DV : 4. Pts de Vie : 25. Dégâts : 1-12.

Il ne fera pas usage de son parchemin contre les aventuriers, car il est trop précieux. Ce parchemin, soit dit en passant, est absolument indéchiffrable... Enfin, le jour de la représentation est arrivé ! Si Hyppolito a réussi à emporter son oeuf de Merveillard, il le brise au moment crucial de son numéro. Alors, à la stupéfaction générale, un animal éblouissant en jaillit, il exécute de nombreux passages aériens au dessus de la foule, tout en enchainant une multitude d'acrobaties colorées. Hyppolito, un peu déçu quand même que le Roi-Dieu ait été empêché d'assister à la dernière minute, est déclaré vainqueur du concours. Il gagne donc le Cirque des Merveilles et tous ses artistes. Mais, le premier moment de joie passé, spectateurs et juges remarquent avec stupeur la disparition du Merveillard. Celui-ci, lassé des clameurs humaines, s'est définitivement envolé pour d'autres horizons...

Note finale à l'intention du MD

Ce scénario a pour but de faire découvrir quelques-uns des aspects de Laelith. Vous pouvez, si vous le souhaitez, l'émailler de quelques rebondissements tirés des Tables d'Aventures appropriées. En tout cas, veillez à l'équilibrer avec la puissance des personnages de vos joueurs. Quand ceux-ci auront fini l'aventure, ils se seront faits des amis -et un ennemi implacable (Trevelian)- dans la cité. De quoi imaginer encore bien d'autres péripéties !

Scénario
Denis Beck
Illustrations
Florence Magnin
Plans
Stéphane Truffert



1. TAC-TIC

TAC-TIC c'est la « BOUTIQUE CLUB » du magazine INFO-JEUX. C'est la première fois qu'un magazine de jeux crée pour ses lecteurs et leurs amis une boutique où l'on peut tout à loisir se rencontrer, demander conseil, et aussi acheter au meilleur prix le matériel de jeux nécessaire à sa passion. ATTENTION !! Vous ne trouverez que des jeux de simulation et en particulier des jeux de rôle. **C'est normal ! INFO-JEUX MAGAZINE est 100 % JdR.**
Nous vous attendons du Lundi 14 h au Samedi 19 h 30. Venez nous rencontrer...
TAC-TIC 8, rue Pestalozzi - 75005 Paris - Tél : 43.36.57.53 M° Monge ou Censier.

2. LE CLUB INFO-JEUX

Créé avec l'équipe du magazine, le **CLUB INFO-JEUX** a pour objectif d'offrir une formule club souple et dynamique. Tous ceux qui nous lisent et qui nous font confiance ont déjà reçu leur carte du club. POURQUOI PAS VOUS ? Renvoyez-nous très vite le bon ci-dessous et rejoignez le **CLUB INFO-JEUX.** Vous pouvez aussi venir retirer votre carte chez **TAC-TIC**, le nouveau rendez-vous des passionnés de jeux de rôle.

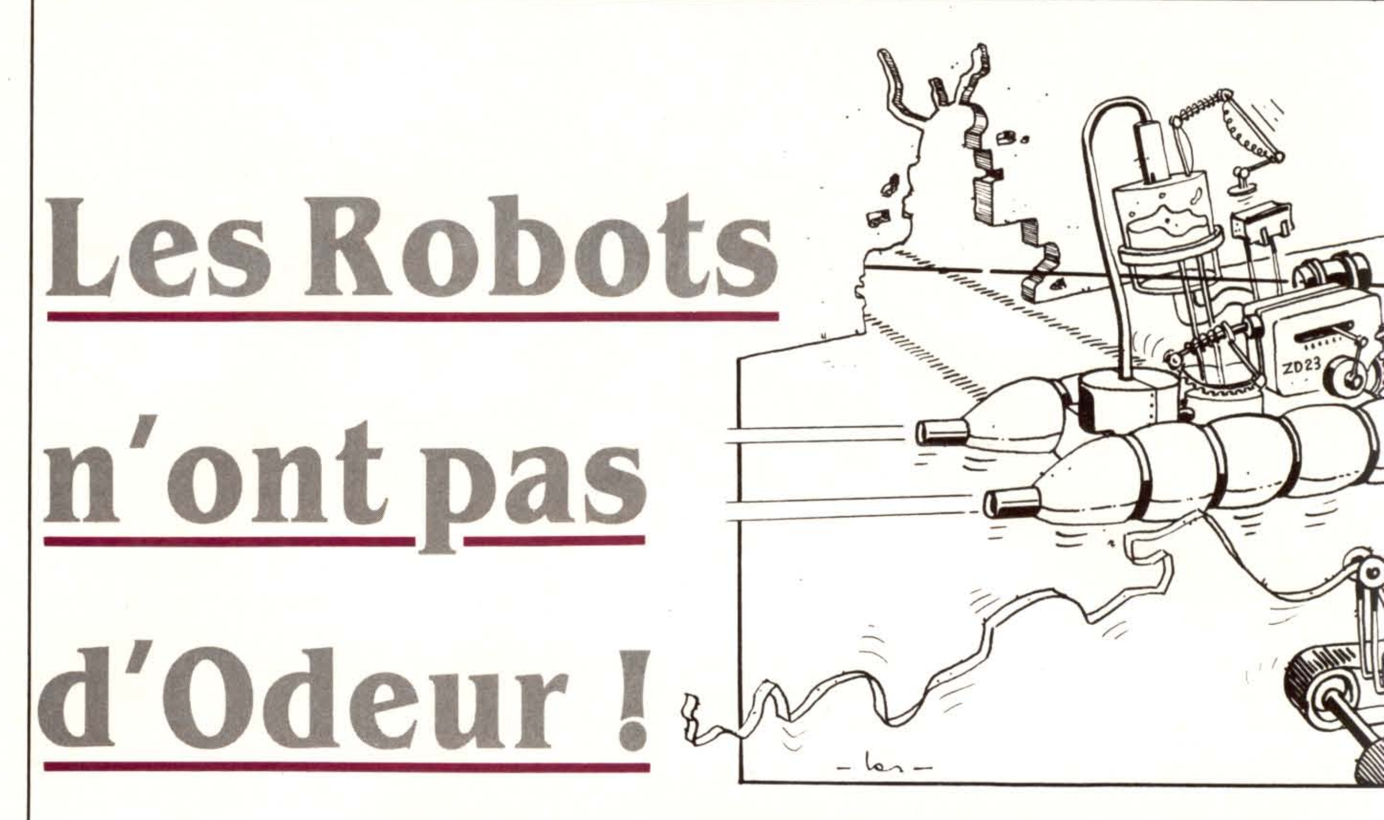
Les premiers services du CLUB :
7 à 10 % DE REMISE sur vos achats à la boutique et en vente par correspondance dans INFO-JEUX MAGAZINE.
Un dépôt-vente gratuit dans la boutique. Un tableau d'annonces classées au **POINT TAC-TIC** en relation avec le magazine.
Un tirage au sort tous les mois pour un cadeau d'une valeur de 500 F.
Des propositions d'animation et de manifestations autour des jeux de simulation...
Un accueil téléphonique tous les jours sur le 43.36.57.53 en attendant le serveur minitel...
ALORS REJOIGNEZ-NOUS VITE. NOUS N'ATTENDONS QUE VOUS !!!

3. JOUEZ AVEC NOUS ET GAGNEZ :

1 PC 1512 AMSTRAD et ses logiciels
40 SACS DE SPORT INFO-JEUX et MARLBORO
50 cartes du CLUB INFO-JEUX.
POUR JOUER AVEC NOUS : Renvoyez le bon ci-dessous dûment rempli à votre nom ou venez le déposer à la boutique du CLUB chez **TAC-TIC.**
Ce concours est ouvert à tous et sans obligation d'achat.

COUPON D'ABONNEMENT : à découper ou photocopier et à envoyer à **CB35**
INFO-JEUX MAGAZINE - 20, RUE CONDORCET - 75009 PARIS.
Je désire m'abonner à **INFO-JEUX MAGAZINE** pour 6 numéros ☐
Je joins un chèque de **125 F** à l'ordre de **DIAPHANE SARL** ☐ mon abonnement prendra effet à partir du n° 5.
Je recevrais la carte du **CLUB INFO-JEUX** deux semaines après réception de ce coupon.
Je désire recevoir en même temps la liste des prix club pour tout le matériel de jeux : ☐
Nom (en capitales) .... **Prénom** ....
Adresse .... **Ville** .... **Code Postal** ....
Je ne désire que la carte du club et la liste des prix club. Je joins un chèque de 30 F à l'ordre de **DIAPHANE SARL** ☐
Je désire recevoir les anciens numéros d'**INFO-JEUX MAGAZINE : n° 1** ☐ **n° 2** ☐ **n° 3** ☐ **n 4** ☐

Je joins, par chèque : **25 F** × .... **F =** ☐ **F** (soit **25 F** par n° commandé).
Cette offre n'est valable que pour la France métropolitaine.
Signature des parents obligatoire pour les mineurs.



Les Robots n'ont pas d'Odeur !



Résumé pour le MJ

Les Clarificateurs incarnés par les joueurs sont "volontaires" pour une mission très spéciale : infiltrer une des Sociétés Secrètes qui pullulent dans le Complexe pour récupérer un prototype du Service du R&C dérobé par les membres de cette Société Secrète.



Le Briefing

Les Clarificateurs sont tirés du lit par des Agents d'Accréditation Indigo de la Sécurité Interne et traînés jusqu'à leur salle de Briefing habituelle sans avoir même le temps de s'habiller... Une fois sur place, les Agents de la S.I. les enferment et les Clarificateurs attendent dans le noir (les plombs ont sautés récemment...). Soudain le terminal s'allume, inondant la pièce d'une étrange lumière verte. L'Ordinateur parle alors :

-L'Ordinateur : *"Voulez vous aider l'Ordinateur ?"*

-Les Clarificateurs : (seule réponse possible) *"Oui..."*

-L'Ordinateur : *"Félicitations, le Complexe manque de Clarificateurs ayant votre témérité et votre abnégation... Votre mission consiste à récupérer un robot détourné par les membres d'un groupe subversif (une Société Secrète).*

Ce robot est un prototype Unique et donc Inestimable du Service du R&C, son nom est A.V.I.3000. Vous devez le ramener INTACT, sa destruction aurait des conséquences "regrettables" sur vos familles respectives. Si le robot refuse de vous suivre, vous êtes autorisés à l'immobiliser en retirant la pile atomique..."

L'Ordinateur est conscient que cette mission est difficile, aussi pour mettre toutes les chances de votre côté il va vous aider à infiltrer le groupe subversif en question. De l'intérieur vous serez à même de localiser A.V.I.3000 et d'agir en conséquence...

La procédure est la suivante :

1) Vous allez quitter vos uniformes de Clarificateurs pour des tenues des Services Techniques. Vous pouvez garder vos COM1 et vos armes...

2) Vous vous rendrez à l'usine de réparation de robots du Secteur LIN pour remplacer des agents des Services Techniques "temporairement indisposés par les conditions de travail" et vous y prendrez contact avec le citoyen RIP.O.LIN.3 hautement suspecté de faire partie de ce groupe subversif.

NB : Eliminer RIP.O.LIN.3 si preuves concluantes.

3) Gagner sa confiance pour vous permettre d'infiltrer le groupe subversif afin de retrouver A.V.I.3000.

NB : Détruire le groupe subversif.

4) Ramener ou immobiliser le robot A.V.I.3000 afin que le Service du R&C le récupère.

Au cas où vous ne pourriez pas gagner la confiance de RIP.O.LIN.3, un plan d'urgence sera appliqué.

Le groupe subversif dont il s'agit est les "Corpore Metal". Un personnage faisant partie de cette Société Secrète s'en apercevra aussitôt que l'Ordinateur aura prononcé le nom de RIP.O.LIN.3. La situation d'un tel personnage devient alors inconfortable. Mais peut être pas autant que celle d'un Clarificateur membre des "Destructeurs de Frankenstein"...

Le matériel

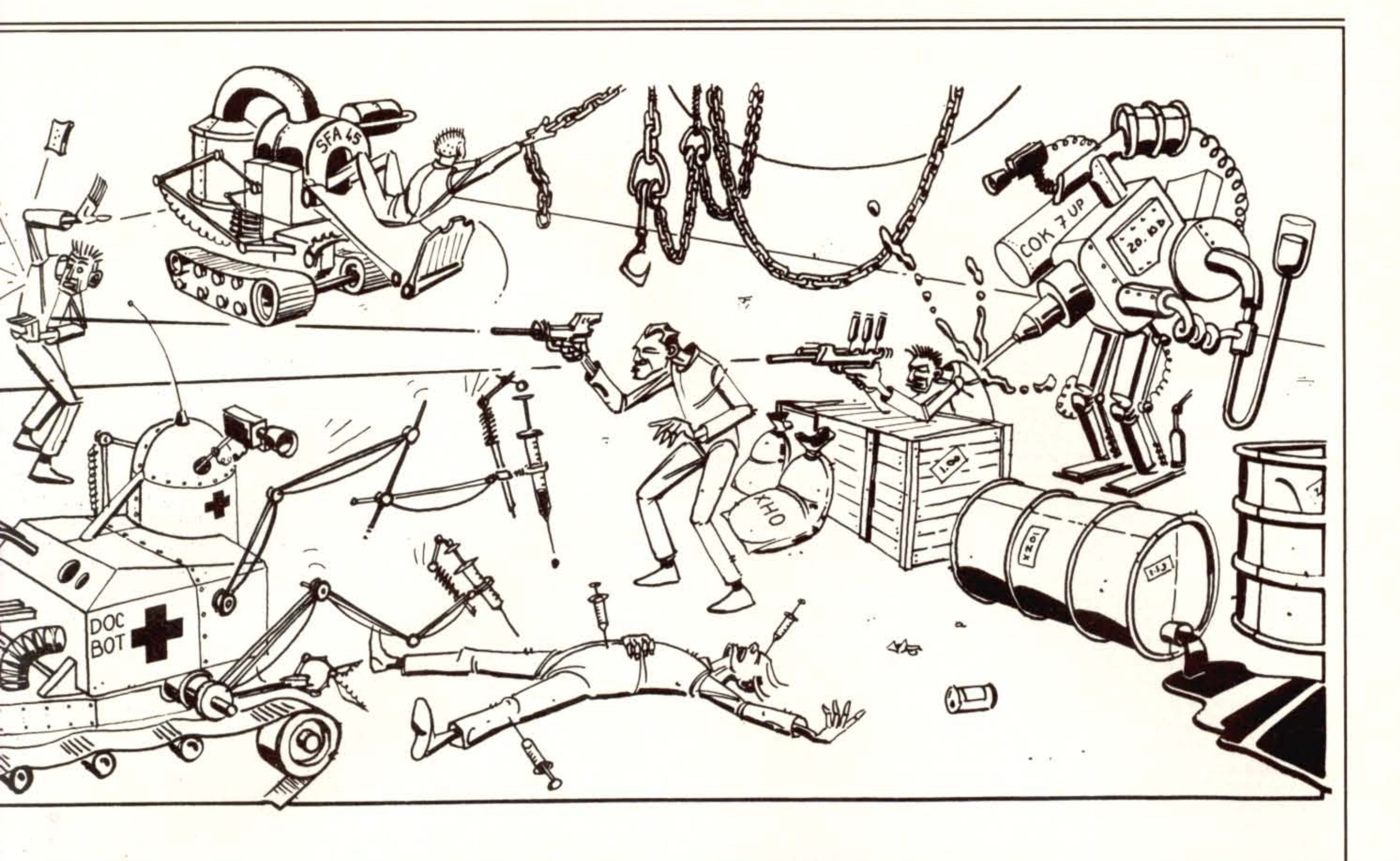
Chaque Clarificateur échange son uniforme contre une salopette et une casquette, de couleur rouge, pleine de poches bourées d'outils servant aux réparations de base sur de petits robots (burette d'huile, tournevis...).

Aucun des outils ne peut servir à démonter ou à modifier la partie "électronique" des robots, ce soin étant laissé à des Techniciens d'Accréditation bien supérieure à la leur.

Les vêtements sont relativement lâches et l'on peut y dissimuler "facilement" un pistolaser, "difficilement" un fusil laser et "extrêmement difficilement" un lance projectile.

Si les personnages gardent leurs armes, le MJ insistera bien sur le fait qu'il est très rare que des agents des Services Techniques réparent des robots avec des lasers en bandoulière. Les armes devront être cachées pour que les Clarificateurs gardent leur "couverture" le temps nécessaire à l'"infiltration".

Le chef de l'équipe reçoit en plus un ordre de mission des Services Techniques stipulant que les personnages viennent



Ce mauvais coup du sort est destiné à tomber sur le dos de 3 à 5 clarificateurs de niveau rouge ou orange, dont les joueurs possèdent le Livret du Joueur de Paranoïa et lui seul (Le MJ est habilité à vérifier).

remplacer des agents "temporairement indisposés".

Le secteur LIN :

Les agents "temporairement indisposés" :

L'équipe arrive à la porte de l'usine qui ressemble à s'y méprendre à une ruche bourdonnante d'activité. Le chef de l'équipe tend l'ordre de mission au contremaître d'Accréditation Verte qui contrôle l'entrée du personnel (la tentation étant grande pour de nombreuses Sociétés Secrètes de détourner du matériel de valeur dans de telles usines).

Celui-ci les refoule arguant que les agents qu'ils doivent remplacer sont au travail... Il lance alors sournoisement aux personnages que cet ordre de mission lui paraît suspect...

Le contremaître tapote sur son terminal et reçoit pour toute réponse : *"Veuillez attendre quelques instants..."*, le tout accompagné d'une musique douce...

Quelques instants plus tard, une meute de Soldats Vautours, tout de bleu vêtus, force l'entrée de l'usine. Tandis que quatre soldats tiennent en joue le contremaître, lui enfoncent les canons de leurs lasers dans les narines ; le reste du commando déferle dans les ateliers à la recherche des agents "temporairement indisposés par les conditions de travail".

La douce musique du terminal s'arrête et l'imprimante "crache" la réponse attendue par le contremaître :

"Ordre de mission parfaitement en règle. La condition physique des agents concernés justifie leur remplacement immédiat".

Les soldats qui tenaient en respect le contremaître le libèrent en lui tendant les "arrêts de travail" des agents "temporairement indisposés par les conditions de travail".

Rencontre avec RIP.O.LIN.3 :

Le problème des Clarificateurs n'est pas tant de trouver RIP.O.LIN.3, mais surtout d'arriver à déterminer de quel groupe subversif il est question ! En effet, cela conditionne la façon dont il faut aborder RIP.O.LIN.3 pour gagner sa confiance...

Le contremaître mène les personnages à l'atelier où ils sont sensés travailler (il s'agit de l'atelier d'où proviennent les agents "temporairement indisposés"). L'atelier est entièrement ravagé, les machines sont éventrées par des rafales de lasers et des trous béants dans les murs font ressembler la pièce à un immense gruyère vu de l'intérieur.

Les Clarificateurs avancent au milieu des gravats et des poutrelles tordues, et découvrent un technicien continuant imperturbablement à huiler consciencieusement les rouages d'un robot qui, par miracle, a échappé à la tornade bleue.

Ce technicien porte le doux nom de RIP.O.LIN.3 et les personnages comprennent que les agents "temporairement indisposés" ne sont autres que ses collègues de travail.

L'attitude de RIP.O.LIN.3 est pour le moins originale, il n'agit que par mouvements saccadés, comme hachés tout en imitant avec perfection les bruits de rouages et de moteurs électriques d'un quelconque robot...

Ceci est prévu pour faire comprendre subtilement aux personnages que ce citoyen fait partie de la Société Secrète "Corpore Metal" qui professe la supériorité des robots sur l'homme, au point que les membres de cette Société Secrète (qui compte un nombre important de robots en son sein) cherchent à ressembler le plus possible à un robot.

Gagner la confiance de RIP.O.LIN.3

Il n'y a pas de recette miracle ! Chaque maître de jeu est seul juge en la matière...

Nous kus bornerons à évoquer quand même des solutions à éviter :

Il est évident que des actions agressives (style interrogation ou intimidation) sont à déconseiller pour une mission qui se veut discrète...

- Se "tromper" sur la Société Secrète d'appartenance de RIP.O.LIN.3 peut avoir de fâcheuses conséquences.

S'il s'agit d'une Société Secrète amie des "Corpore Metal", RIP.O.LIN.3 présentera les personnages à un membre de cette Société Secrète. S'il s'agit d'une Société Secrète ennemie, RIP.O.LIN.3 fera mine d'accepter et conduira les personnages tout droit dans un piège mortel (faites durer le plaisir).

- Avoir une conduite irrévérentieuse envers un robot ou une pièce détachée d'un robot (donner un coup de pied dans un boulon, s'assoir sur une carcasse de robot...) réduira à néant tous les efforts des personnages.

Si les Clarificateurs arrivent à convaincre RIP.O.LIN.3 de les faire entrer dans les rangs des Corpore Metal, les personnages seront conviés à une scéance d'intronisation le soir même. Dans le cas contraire, l'Ordinateur enverra une nouvelle escouade "médicale" des Forces Armées "indisposer temporairement" les personnages afin qu'une équipe plus compétente prenne la place...

La séance d'intronisation

Les personnages sont conduits jusqu'à un atelier désaffecté du secteur LIN où ils vont subir les épreuves initiatiques. Seuls ceux qui s'en acquittent pourront venir grossir les rangs des Corpore Metal.

Plusieurs robots sont présents pour assister au spectacle. (voir paragraphe : "Les membres du groupe subversif").

A.V.I.3000 n'est pas là lors de

cette séance.
Ces épreuves ressemblent à s'y méprendre à un bizutage !

Il faut être branché !
Chaque personnage doit être relié pendant plus de 5 secondes au réseau de câbles à haute tension qui serpente dans le secteur. (Colonne des armes : 13). Les personnages "Neutralisés" seront remis sur pied par un DocBot faisant partie des spectateurs.
Les survivants passent à l'épreuve suivante...

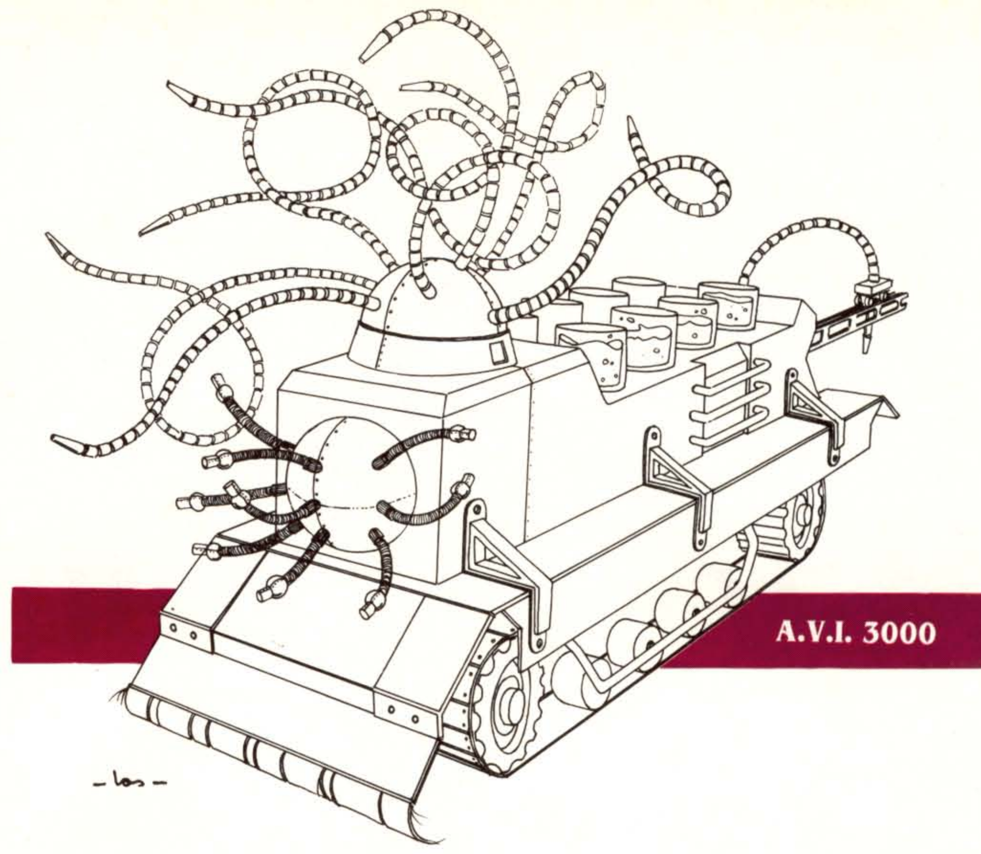
Boire un petit coup c'est agréable :
Un robot propose à chaque personnage trois bols : l'un est rempli d'eau, le deuxième de jus de soja et le dernier d'huile de moteur neuve tout juste sortie du bidon. Le robot demande alors au personnage de boire le contenu d'un de ces bols...
Si le personnage choisit :
Le bol rempli d'eau. Il est aussitôt haché menu par un broyeur d'ordure (un des robots spectateurs). L'eau est en effet le pire ennemi des robots : ça rouille !
Le bol rempli de jus de soja. Le personnage est encore trop attaché aux valeurs humaines, il n'a pas sa place chez les "Corpore Metal" (le broyeur...).
Le bol d'huile de moteur. Le bon choix ! Le personnage est digne de rentrer dans les rangs des "Corpore Metal" ; s'il arrive bien sûr à tout avaler (cela nécessite un jet *Difficile* sous l'Endurance...).
Les survivants passent à l'épreuve suivante.

Imiter un robot
Les joueurs, et non les personnages cette fois, doivent imiter le bruit et les mouvements d'un robot choisi par le MJ. Donnons comme exemple : le grille-pain, la pelleteuse, le broyeur à ordures, le DocBot, le distributeur de boissons gazeuses...
Cette épreuve n'est pas éliminatoire, mais détendra surement l'atmosphère...

Savoir se laver :
Les personnages sont attachés sur une chaine de lavage style "lavage automatique de voiture" et sont successivement, aspergés d'un liquide nettoyant brossés, de nouveau aspergés, lustrés et enfin séchés sous courant d'air chaud... (colonne de dégâts 10).
Les survivants sont acceptés dans la Société Secrète vu qu'ils ont démontré que leur goût et leur résistance étaient les mêmes que ceux d'une machine.
Leur intronisation est concrétisée par l'arrachage de l'ongle de leur gros orteil gauche et son remplacement par une pièce équivalente en acier inox... Suprême honneur, RIP.O.LIN.3 en a les larmes aux yeux...

La fausse note

Lors de la réunion suivante de la Société Secrète, A.V.I.3000 est présent au milieu des autres robots. Il occupe à lui seul les trois quarts de la pièce...
Alors que les robots discutent de choses et d'autres, tandis que les personnages les astiquent, les COM1 s'allument et l'on entend distinctement la voix de l'Ordinateur lancer : *"Clarificateurs, faites votre rapport sur votre mission d'infiltration des "Corpore Metal"..."*
Après un moment de flottement et de vaines tentatives d'explication de la part des personnages, le combat commence... Aussitôt, A.V.I.3000 prend la fuite en passant à travers un mur.



Les membres du groupe subversif

RIP.O.LIN.3
Force :10, *Bonus Macho* :-1
Agilité :13, *Tir au laser* :32 %
Combat mains nues :45 %

Le DocBot
Mode de déplacement : chenillettes,
Vitesse de déplacement : Marche/Course
Armure : Aucune
Ne participe pas au combat directement. S'il arrive à approcher d'assez près un des personnages, il lui administrera une dose massive de tranquilisants. Le Clarificateur concerné doit alors réussir un jet "Très difficile" sous son Endurance pour ne pas sombrer dans l'inconscience et donc ne pas finir dans les machoires du broyeur à ordures...

Le grille pain modèle 2023
Mode de déplacement : coussin d'air
Vitesse de déplacement : Marche/Course/Sprint
Armure : Aucune, *Armes* : lance toast (45 %)(colonne des Armes 3)
Se bat en envoyant des toasts de farine de soja portés au rouge sur les Clarificateurs....
"Munitions" disponibles : un chargeur de 30 galettes de farine de soja.

Le broyeur à ordures modèle SFA 45.
Mode de déplacement : chenillettes
Vitesse de déplacement : Marche

	L	S	E	P	PA	A	J	C
Armure :								
Valeur :	2	2	2	4	2	5	6	4

Armes : mâchoires d'acier (75 %) (colonne des Armes 17)
Ce robot ressemble plutôt à une armoire normande dont les portes auraient été changées en de puissantes mâchoires qui broient tout ce qui passe à sa portée...

Le distributeur de boisson gazeuse modèle COK 7 Up
Mode de déplacement : jambes articulées
Vitesse de déplacement : Marche/Course/Sprint

	L	S	E	P	PA	A	J	C
Armure :								
Valeur :	1	2	1	1	-	1	1	3

Armes : jet de liquide (80 %) (colonne des Armes 1)
Ce robot ressemble en tout point à un distributeur actuel de boissons sauf qu'il a deux jambes...
Il essayera de s'enfuir tout en aspergeant les Clarificateurs de jets de boissons gazeuses et notamment de jus de tomates gazéifié...

A.V.I.3000
Mode de déplacement : chenilles
Vitesse de déplacement : Marche/Course

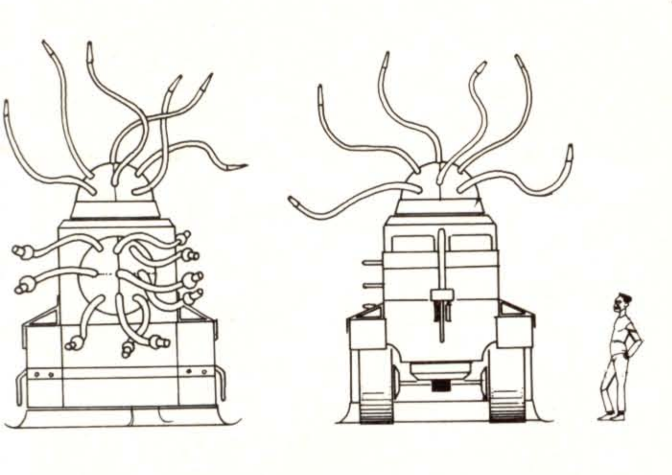
	L	S	E	P	PA	A	J	C
Armure :								
Valeur :	4	-	2	5	6	-	1	8

Armes : Lasers (30 %) (colonne des Armes 8)
buse de peinture (10 %) (effet spécial, voir paragraphe Points de Trahison).
Ce robot a la taille et l'encombrement d'un char d'assaut, style M113. A.V.I.3000 a pour fonction de repeindre les couloirs du complexe dont on désire changer l'Accréditation, il est pour cela pourvu des derniers perfectionnements en la matière...

● **A l'avant** :
-*Une batterie de lasers* (un par couleur d'Accréditation) officiellement placés là pour "décaper" les murs des couleurs à repeindre et pour "éliminer" ce qui pourrait "traîner" sur le chemin du robot. Les lasers ne tirent que vers l'avant.
-*Un ramasse poussière* : sorte de grand balai qui nettoie le sol avant que la buse arrière ne le peigne.

● **Sur le robot** :
-*Un ensemble de 8 buses* de pulvérisation de peinture articulées chacune au bout d'un tuyau style "tuyau de douche" en plus gros et réunies sur une "tourelle" pivotante. Ces buses servent essentiellement à peindre le plafond et les murs, mais occasionnellement elles peuvent atteindre un Clarificateur (voir effet au paragraphe Points de Trahison)
-*Sur les flancs de la tourelle* se trouve un tableau de commande constitué de 8 boutons (un par couleur d'Accréditation). Ce tableau de commande ne sert qu'à programmer manuellement la ou les couleurs pulvérisées.
-*Derrière les buses* de pulvérisation de peinture, on trouve les pots de peinture (un par couleur d'Accréditation, sauf le noir qui est la réunion de toutes les couleurs). Les pots de peinture sont raccordés aux buses par un système complexe de tuyaux et de vannes. Les pots sont en verre, donc fragiles...

● **A l'arrière** :
-*Une buse de pulvérisation* qui sert uniquement à peindre le sol. Cette buse est raccordée aux pots de peinture de la même manière que les autres. Un personnage se trouvant sous cette buse est automatiquement aspergé de peinture. (voir effet au paragraphe Points de Trahison)
A.V.I.3000 ne cherchera pas à combattre, il lachera une rafale de lasers et s'enfuiera en passant à travers les murs, tout simplement...



face dos

A la poursuite d'A.V.I.3000

Une fois que les Clarificateurs se seront débarassés des membres des "Corpore Metal" il leur faudra se lancer à la poursuite du robot. Sa piste est facile à suivre, il suffit de repérer les murs défoncés... Bientôt, les Clarificateurs sortent du secteur LIN et se retrouvent dans un couloir qu'A.V.I.3000 est en train de repeindre...
A.V.I. repeint le sol par bandes de un mètre de long sur toute la largeur du couloir. Le MJ détermine la couleur de chaque bande en lancant 1D10.

1 : Noir (infrarouge), **2** : Rouge, **3** : Orange, **4** : Jaune, **5** : Vert, **6** : Bleu, **7** : Indigo, **8** : Violet, **9** : Blanc (ultra violet), **0** : au choix du MJ

Si les clarificateurs foulent une bande de couleur supérieure à leur accréditation, ils gagnent un point de trahison pour *"se trouver sans autorisation dans un secteur d'Accréditation supérieure"*.
Pour éviter ces bandes, les Clarificateurs doivent sauter, tels des impalas sauvages, de bande de couleur "autorisée" en bande de couleur "autorisée".

Sauter un mètre en longueur est "facile". Sauter deux mètres est plutôt "difficile", trois mètres "très difficile" et 4 mètres "extrêmement difficile"... (ces jets se font sous la Force, ou l'Agilité, au choix du joueur).

Maintenant qu'ils ont retrouvé le robot, il ne reste plus aux Clarificateurs qu'à l'arrêter. Chose au combien simple, il suffit de retirer la pile atomique pour le priver totalement d'énergie. Cette pile atomique se trouve curieusement placée sous l'engin et juste au milieu... Dès qu'un Clarificateur clairvoyant aura trouvé son emplacement et aura réussi à l'enlever (ce qui n'est pas si simple que cela car pour l'atteindre il faut se glisser sous l'engin...) le robot s'arrêtera et la mission sera remplie...

Le décompte des points

Les points de loyauté :
Cette mission rapporte aux Clarificateurs 5 points de loyauté pour avoir ramené le robot plus les points alloués pour l'exécution de traîtres... (plus 10 autres points pour ceux qui sont devenus membres de la Société Secrète "Corpore Metal" durant la mission).

Les points de trahison :
● *Etre membre d'une Société secrète* : 10 points.
Cela a beau être une ruse, une trahison est une trahison et donc tous les personnages étant devenus membres des "Corpore Metal" sont des traîtres...
● *Posséder du matériel clandestinement* : de 1 à 8 points.
Si le robot A.V.I.3000 a accidentellement "repeint" la tenue d'un ou de plusieurs Clarificateurs et que ceux-ci ne l'ont pas ôtée avant de faire leur rapport à l'Ordinateur, celui-ci concluera que le Clarificateur porte une tenue qui n'est pas de son Accréditation... D'où les points de trahison.
(le MJ détermine la ou les couleurs avec lesquelles le personnage a été repeint grâce à la table du paragraphe "A la poursuite d'A.V.I.3000".)
Dans le cas où la tenue a été repeinte avec plusieurs couleurs, ne tenir compte que de l'Accréditation la plus haute.
NB : Si la nouvelle couleur de la tenue est de couleur inférieure à celle du personnage, l'Ordinateur en conclût alors qu'il préfère cette couleur et le personnage est aussitôt rétrogradé à cette Accréditation...
● *Destruction du robot A.V.I.3000* : inestimable
Les familles des personnages sont intégralement exécutées et leurs cendres dispersées aux quatres vents...

Scénario
Pierre et François Lejoyeux
Illustrations
Remy Lasfargeas





CONNAISSEZ VOUS "GOB-CITY"?
NON!? ALORS SUIVEZ LE GOB!
GUIDE
GOB CIT

TOUT D'ABORD PLACE AU CULTE, SON TEMPLE...
UN FIDÈLE POUR LE SACRIFICE!...
...NE RÉPONDEZ PAS TOUS SURTOUT!

SON UNIVERSITÉ...
REVIENS!
ECOLE SUPÉRIEURE DES ARTS NECROMANTIQUES
N'INSISTEZ PAS, JE VOUS RÉPÈTE QUE VOUS AVEZ RATÉ VOTRE EXAMEN.

MAIS "GOB-CITY" C'EST AVANT TOUT LES LOISIRS. SES RESTAU-RANTS EXOTIQUES...
À L'OGRE MAGE

...SES FAST-FOOD...
DOUBLE GNÔME BURGER
CHEESE GNÔME
HOBBIT BACON
MASTER GNÔME

SES QUARTIERS CHAUDS...
PAROLE DE TROLL, AVEC ÇA TU VAS FAIRE DES CAUCHEMARDS D'ENFER!!
AH OUAIS, OUAIS J'EN VEUX!

TOUJOURS PLUS CHAUDS...
SEX GOB
SEX
JE T'AI DÉJÀ DIT NON! PAS AVEC TOI!!


SON CIRQUE...
OUI
OUI
ALORS JE LE DÉSINTÈGRE LES ENFANTS!
OUI
...PLUS FORT LES ENFANTS!
OUI
OUI
OUI
OUI
OUI
OUI
SON MARCHÉ POPULAIRE...
AH Y SONT BEAUX Y SONT FRAIS MES PALADINS! ALLONS Z'Y LA MÉNAGÈRE!!
PALADINS NIV. 0
SES TRADITIONS...
ALORS! TU TIRES OU TU POINTES. TÊTE DE NAIN!
SA FOIRE...
KÉSKEU J'LUI FAIT JOE?! IL A PAS PAYÉ SON TOUR... ET IL M'A MORDU!
CAISSE
CECI BIEN SÛR N'EST QU'UN BREF APERÇU DE "GOB-CITY" RIEN NE VAUT LE DÉPLACEMENT. RÉSERVEZ VOS PLACES DÈS MAINTENANT!
"GOB-CITY" C'EST AUSSI UN SERVICE D'ORDRE EFFICACE...
KRAK
PAPIERS!
SYNDICAT GOB D'INITIATIVE
NOUS SAURONS VOUS ACCEUILLIR! CROYEZ MOI!
FIN.
CHEVALIER SÉGUR 96

Sur un plateau

Rencontre

Avertissement

Dans l'espace, on ne nous entend pas crier, c'est bien connu... On sait désormais -de sources sûres- que c'est bien à cause du bruyant chahut (rires, cris, âpres discussions et fracas en tous genres) engendré par la pratique acharnée d'un certain jeu intitulé "Rencontre Cosmique". Aussi, amis terriens, avant d'y plonger à votre tour corps et âmes, suivez bien ce conseil : prévenez immédiatement voisins et amis que le sort de la Galaxie est en jeu, et que cela risque de durer quelques millénaires. De plus, faites très attention : ce jeu a été classé dans la catégorie "Drogues Dures" par la très officielle C.U.C.S.Z. (*Commission Universelle de Contrôle de la Santé Zygomatique*)... Il est fort probable que vous ne puissiez plus vous en passer. Il était de mon devoir de vous prévenir, sous peine de me voir soupçonné de...



...Raccolage sur la Voie Lactée

"Alors, chéri(e)..., on s'ennuie, ce soir.. ? Encore en train d'hésiter entre un jeu de rôle "neutre-chaotique", un super-conflit magouillo-diplomatique, un poker comme au ciné ou un vieux Monty Python à la télé.. ? Laisse tomber toutes ces vieilles idées, et ouvre plutôt une bonne boîte de "Rencontre Cosmique" ! Comment çà... ! Tu ne l'as pas encore.. ? C'est pas grave, Tonton Cosmic va en déboucher une à ta santé... Et comme il est vraiment gentil, il va même t'expliquer le mode d'emploi, petit veinard extraterrestre..."

Ouss qu'on est ? Kicéti qu'on est ? Ouss qu'on va ?

Graves questions, s'il en est, et je vous remercie de me les avoir posées. Et bien, accrochez-vous : v'là les réponses !

Mais d'abord, procédez à une sélection sans pitié parmi la foule en délire des ludomanes agglutinés autour de vous : cette boîte n'est prévue (*hélas !*) que pour quatre joueurs à la fois. C'est fait.. ? Et bien, au boulot, maintenant.

Pour commencer, un peu de travail manuel (*vous construisez vous-même votre petite galaxie*) : placez au centre de la surface de jeu (*plane, comme d'habitude*) le sombre et terrifiant "Big Bad Hole", plus connu sous le nom de Trou Noir.

Puis vous l'entourez d'autant de systèmes planétaires que de joueurs présents. Chacun s'approprie l'un de ces systèmes, en le personnalisant grâce au joli Disque Stellaire coloré (*aimablement fourni par la maison*) et en plaçant sur les planètes qui le composent la totalité de ses pions/armées/flottes intergalactiques/znorgleux antigravitationnels (rayer la mention inutile). Charmant, non ?

Et voici (*musique !*) le moment tant attendu de la distribution des Pouvoirs Extraterrestres, qui vont transformer ces joueurs anonymes en entités bizarroïdes et fières de l'être (*c'est que... Maître de l'Univers, c'est pas rien, quand même !*). Lire attentivement chaque notice avant usage/abus dangereux.

Il ne reste plus qu'à donner à chaque participant sept luxueuses cartes à jouer, et la partie commence... Mais, au fait, me direz-vous, quel en est donc le but ? Elémentaire, mon cher Macron (*c'est bien le nom de votre étrange peuplade, n'est-il pas ?*) : conquérir par la force et/ou la ruse (plus deux-trois gouttes de chance) cinq planètes adverses, en établissant sur chacune au moins un de vos pions. Et attention : car à l'instant précis où l'un des joueurs gagne sa cinquième base, il gagne la partie. (*Il est de bon ton de recommencer le plus tôt possible une autre Rencontre...*).

Mais comment diable allons-nous procéder, me direz-vous encore ?... Bon, maintenant, on se calme... et on écoute bien Tonton Cosmic, paske ça va être 'achement technik... M'enfin, c'est vrai, quoi, on n'est pas là pour rigoler...

Petit Précis de Mécanique Cosmique

Chaque joueur, à son tour, procède à une attaque contre un système étranger, dont la couleur sera déterminée par le Destin (*c'est la Tasse, mais c'est comme çà !*). Ce fier attaquant embarque des troupes dans le Cône Hyperespace, ferme bien son cache-col, baisse le levier A36/YY9... (*Zwizz-rumble-rumble-tchac-zwoupp/quelle aventure !*)..., puis pointe le dit Cône vers la planète de son choix dans le système désigné. Bien entendu, le propriétaire de ce système va se défendre contre cet odieux assaut impérialiste, avec ses pions présents sur la planète... La sueur perle au front des adversaires, l'heure du combat est arrivée...

Les autres joueurs peuvent à ce moment se joindre à la fête -à condition, évidemment, d'y avoir été invités- en plaçant eux aussi des pions dans le Cône. L'espoir des alliés offensifs est de partager la future base avec l'attaquant, celui des alliés défensifs est de reçevoir de somptueuses récompenses. Sans parler de la simple joie d'avoir participé à l'écrasement de l'adversaire... ! Ah, ces alliés cosmiques... Ne vous étonnez pas de les voir organiser contre vous une puissante coalition, alors que l'instant d'avant ils vous congratulaient pour une victoire en commun... Le pire (*ou le meilleur, selon le côté où l'on se place*) est que vous pourrez rarement vous en passer.

Et c'est le moment décisif : attaquant et défenseur choisissent, dans leur jeu respectif, chacun une carte (*la tension monte, les regards et les silences en disent long...*) qu'ils posent face cachée devant eux (*l'ambiance devient insoutenable...*). *"Mais, euuh..., que sont donc ces jolies cartes qui claquent soudain sous nos phalanges fébriles.. ?"* (petite voix tressaillante.)

Voilà encore une question qu'elle est bonne ! Et bien, les seules qui nous intéressent présentement sont les Cartes de Duel : les "Attaques" (avec des chiffres), et les "Compromis" (les autres). Elles seules peuvent être placées face cachée au combat... A propos, vous pouvez les révéler, maintenant. Pour connaître le gagnant, observons deux papillons... Euh, non, finalement, étudions plutôt les trois cas de figure.

a) Les deux cartes sont des Attaques. Voilà de braves combattants. Ce cas est simple : chacun ajoute la valeur de sa carte au total des pions impliqués au combat (alliés inclus), et le plus fort gagne. Etonnant, non ?

b) L'un des joueurs a joué un Compromis. Il perd, le pleutre. Mais comme il a été gentil, il se console en prenant des cartes dans le jeu de son adversaire.

c) Les deux joueurs ont mis des Compromis. Peace and Love, les adversaires cessent les hostilités. Ils disposent d'une minute (temps sidéral ?) pour conclure un marché portant sur un échange mutuel et consentant de bases et/ou de cartes. Sinon, ils vont tous deux

perdre des pions. Pendant ce temps, les alliés, dégoûtés, sont rentrés chez eux... Le combat résolu, les pions impliqués du côté perdant sont dédaigneusement jetés dans l'abîme du Trou Noir. Tout attaquant vainqueur s'installe sur la planète, en compagnie de ses alliés et peut déboucher le champagne (*règle optionnelle*). S'il s'agissait de sa première attaque, il arrête de boire, car il doit en faire une seconde. Mais s'il a perdu, ou s'il en est à sa deuxième victoire, c'est le tour du joueur suivant de mobiliser...
Délicieusement simple, n'est-ce pas ? Et bien, mes gaillards, faut pas croire que vous allez vous en sortir comme ça...

De la Stratégie du Chaos...

Au tout début (*voir ci-dessus, verset 444*), il y eut l'Ordre et la Clarté... Mais, un jour, en un immense Eclat de Rire, les Créateurs Cosmiques firent la carte Edit. Puis Ils la multiplièrent, et en mélèrent un hop, aussitôt dit, aussitôt fait, chaque race de la Galaxie se trouve dotée d'un Fabuleux Pouvoir, correspondant à ses origines, sa mentalité, et ses motivations. Un puissant joujou permettant, là encore, de modifier les Lois Cosmiques d'une manière tout à fait efficace, mais strictement personnelle... Le Mutant, le Sorcier, l'Oracle..., ils sont actuellement une vingtaine de cet accabit à se disputer la suprématie galactique. Qui échangeant son jeu de cartes avec celui de l'adversaire, qui récupèrant toutes les cartes Edits rejetées, ... et cet autre, qui n'arrête pas de poser des questions indiscrètes ! Autant de subtilités déroutantes... que Tonton Cosmic vous laisse le plaisir de découvrir tous seuls !

Quelques témoignages

● **Maître K. N'Pélo** (Bujumbura) : "*Depuis l'âge de 13 ans, je ne riais plus. acheté, j'ai gagné au loto, j'ai rencontré l'amour, mes douleurs disparaissent, et l'infirmière qui joue avec moi me donne du rab de pinard au déjeuner... A 76 ans, j'ai enfin trouvé le vrai bonheur... Encore merci au Grand Comte Cosmique.*"

Points de Suspension, et à la Ligne

Que dire, en effet, après ces émouvants cris de vérité.. ?
A vous maintenant de découvrir les joies ineffables de la Rencontre Cosmique. Mais, avant de vous quitter, un dernier conseil : commencez immédiatement votre entrainement grâce aux techniques



Cosmique

...Soudain, tous les peuples du Cosmos retiennent leur souffle : là-bas, au fond (à droite) du noir espace, les plus puissants d'entre-eux viennent de déclencher un gigantesque conflit interstellaire, dont l'issue désignera... le Maître de l'Univers ! Une lutte incertaine et farouche, car chaque belligérant dispose d'une arme étrange et venue d'ailleurs : un Pouvoir psychique qui permet de transgresser sans vergogne les lois fondamentales de cette... Rencontre Cosmique.
Casus Belli, principal holo-quotidien du système solaire, titre sur cinq colonnes : DU RIFIFI DANS LA GALAXIE !

certain nombre aux cartes de Duel, pour former la Pioche Cosmique... C'est depuis ce temps-là que chacun peut accéder au suprême délice ludique du Bouleversement Incongru (*connu au sein de certaines sectes sous l'appellation "Coucou la Surprise", ou encore "Tiens, prend ça dans les Dents"*).
Celui qui joue une carte Edit (*avec, en général, un sourire sarcastique plus ou moins dissimulé*) n'a qu'un seul but : changer l'ordre habituel des choses à son profit personnel. C'est ainsi que des alliés prématurément réjouis d'une victoire semblant aisée doivent regagner leurs pénates sous l'effet d'un "Champ de Force", ou encore que tous les pions perdus au Trou Noir renaissent miraculeusement grâce aux "Anneaux de Moebius"... On est bien peu de chose...

...et de la Puissance Infinie de la Personnalité

Considérant les effets tout à fait réjouissants de ce genre d'initiatives, les Faiseurs d'Univers se dirent qu'il serait fort dommage de s'arrêter en si bon chemin... Et

Pour tout vous avouer, c'était pas gai. Rencontre Cosmique a tout changé... Dès la troisième partie, on me vit esquisser un sourire prometteur. A la douzième, je poussai un bref Ah-Ah-Ah qui effaça mes derniers doutes... Maintenant ; les plaisanteries les plus fines (de claire) jaillissent (-en boule) continuellement (dit bulle) de mon cerveau (marengo)..."

● **Mathieu C.** (Aumessas-Assas) : "*Mon papa é vilin y veu pa que je jou avec lui a rencontkosmik cé pa just mé quan je seré gran y perdra toujour pasque jirai a l'école de jeu estrade et ji, et même sur lé planètes du mond entié. Et toc.*"

● **Mr O. Warp** (Worcestershiresauce) : "*Cette odieuse crapule de Philantrope se moque de moi en me refilant ses brèles, et ce minable Esprit se croit malin en regardant mon jeu... Ah !Ah !Ah ! L'heure de la vengeance est proche... Car bientôt, je serais le Maître de l'Univers POUR DE VRAI... Ces macaques vont enfin comprendre qui je suis...*"

● **Mme Vve Cliko** (Liège) : "*Cet objet magique porte chance. Depuis que je l'ai*

tactico-déliquescentes du Dr Momo, qui alternent musculation des zygomatiques et plyphasage intensif des neurones... Et surtout, remplissez bien votre frigo...

● *Note pour l'éditeur* : beurk que les illustrations des Pouvoirs sont toujours aussi moches, et bouh, que les pions sont mal étudiés ! Dommage qu'un jeu qui va bientôt fêter ses dix ans n'ai pas bénéficié d'une édition française parfaite !

● *Note pour les joueurs* : la note ci-dessus ne concerne en aucun cas les immenses qualités de ce jeu, qui restent intactes. Et d'ailleurs, tout cela s'arrangera certainement avec les prochainement proches compléments de ce jeu qui n'a pas fini de vous étonner... L'Univers est vaste, et cette Rencontre Cosmique n'en a pas encore exploré tous les aspects... Affaire à suivre, qu'on se le dise !

Déliro-ludiquement vôtres,
Pierre "Tonton Cosmic" Cléquin et les Comiques en Scooters.
Illustration : *Xavier*



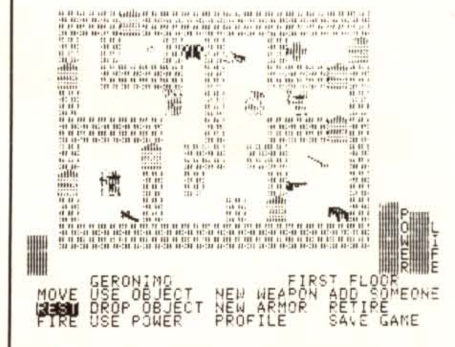
ADVENTURE CONSTRUCTION SET

Le jeu d'aventure dont VOUS êtes le concepteur. C'est en gros le pouvoir que ACS met à portée de votre main. Il ne vous reste plus qu'à trouver un scénario génial...

Cet "ensemble pour construire des aventures" de **Electronic Arts** pour **Apple II**(64K) ou **Commodore 64**, se présente sous la forme de deux disquettes double-face, et d'un manuel d'une quarantaine de pages. ACS est un programme permettant de créer et de jouer des aventures avec un système de jeu très proche de celui de "Return of Heracles" ou de "Ali Baba", deux remarquables jeux d'aventure du même auteur, Stuart Smith.

En prélude, bien sûr : la création du personnage. Le style est expéditif : vous choisissez un petit dessin pour votre personnage, et... c'est tout ! Le programme s'occupe du reste : Force, Sagesse, Constitution, Dextérité, Taille, Vitesse, Points de Vie, Points de Pouvoir, et cinq compétences : Tir, Corps à corps, Esquive, Parade, et Armure. Ces compétences progressent comme dans l'Appel de Cthulhu : elles augmentent de temps en temps après une utilisation réussie.

En cours de jeu, l'écran offre une vue de haut des lieux, avec à droite, deux barres verticales indiquant les Points de Vie et Points de Pouvoir de l'individu dont c'est le tour de jouer (monstre ou joueur) ; à gauche, une autre jauge indiquant son Potentiel de Mouvement (découlant de sa Vitesse, ajusté selon son Encombrement) ; et en bas, le nom de cet individu, le nom de la pièce dans laquelle il se trouve, et une série d'options.



Chaque personnage présent dans un lieu donné joue à tour de rôle, plus ou moins longtemps selon sa jauge de mouvement qui s'égrène avec les actions accomplies. Celles-ci sont peu nombreuses : se reposer, tirer, utiliser un objet, un pouvoir, jeter un objet, changer d'arme ou d'armure, voir sa feuille de perso, ou se déplacer. Se déplacer "sur" un objet

équivaut à le prendre, "sur" un monstre à engager un combat corps à corps. Le combat rapproché est peu attrayant : des messages indiquent les coups touchés, parés, ou manqués. Le tir de loin apporte par contre une bonne innovation : après avoir désigné la case visée, selon la compétence tir, le coup est plus ou moins ajusté : sur l'écran, un point assez gros se déplace en marquant la trajectoire du projectile, qui n'est pas toujours celle voulue. Et si la cible esquive, le coup continue, jusqu'à un obstacle ou tout autre personne sur son passage.

Notons aussi la diversité des attitudes des "monstres" : tous réagissent selon l'état de leurs blessures, et leur "alignement". Parmi les huit attitudes possibles, on trouve : chercher une sortie, attaquer ou défendre tel type de créature, etc...
Les sorts, objets, obstacles, cases du sol, peuvent avoir des effets qui s'inscrivent dans ce système de jeu : modifier les caractéristiques d'un individu, montrer un message, jouer de la musique (30 airs ou effets spéciaux disponibles), appeler ou renvoyer des créatures, ou agir sur des objets (en donner, en enlever, etc..).

Pour mieux comprendre ce jeu, penchons-nous sur la phase "construction d'une aventure". Le jeu se déroule sur une "carte du monde" de 40 cases sur 40, qui peut communiquer avec des régions (15 au maximum) ayant chacune 16 pièces au plus, chaque région pouvant contenir 500 objets, 16 créatures définies, 8 types de créatures errantes (objets et créatures étant choisies dans deux "master lists" de 128 éléments chacune).

On peut choisir entre 110 dessins pour illustrer tout çà : terrain, créatures, objets. Bref, ce n'est pas la place qui manque.
Le programme permet d'éditer les graphismes, la carte du monde, les régions, les objets, les créatures, et permet même de finir le boulot à votre place, de manière relativement cohérente, ou encore de créer de toutes pièces une aventure.
Les objets sont divisés en plusieurs catégories : armes de tir, trésors, objets magiques, obstacles, sorts, etc... Selon chaque type, plusieurs paramètres sont modifiables : le poids, la puissance des armes, le dessin, les effets magiques, le prix, etc... Pour les créatures, on édite leurs caractéristiques, leurs possessions, leur comportement : neutre, prudent, voleur, agressif, courageux, etc... Ce qui permet de bien définir leur comportement.
Avec donc ces deux listes, et les graphismes, on peut construire les régions : on place des pièces, des portes (qui commmuniquent avec tel endroit, en lançant éventuellement un sort), des créatures, des objets, des cases qui lancent tel sort dans telles conditions... On peut aussi empiler des objets. Ainsi, pour créer un distributeur de chewing-gum, il suffit d'un obstacle invoquant un sort qui "active toute la pile", d'un autre obstacle au même endroit qui joue de la musique, d'un autre qui affiche un message, d'un quatrième qui, quand l'objet "pièce de monnaie" est posé dessus, ajoute dans la pièce l'objet chewing-gum, le tout empilé. Ce qui peut rendre possible beaucoup d'effets.
Ajoutons que le programme est fourni avec une aventure d'initiation mêlant plusieurs genres : SF, Alice au pays des merveilles, un château nazi (clin d'oeil à Castle Wolfenstein), une histoire d'espions, un donjon bien classique, un remake du Faucon Maltais avec Humphrey Bogart, l'épopée de Washington traversant le Delaware... Ce qui montre que tous les genres peuvent être abordés, sans que les combats aient une part forcément primordiale. En plus de ce pot pourri, on y trouve une grande aventure dans l'Egypte ancienne remarquablement documentée, où, entre le Tigre et l'Euphrate, dans les pyramides et autres cryptes, vous cherchez l'essence d'Osiris pour atteindre la vie éternelle. Pour finir, ACS dispose de trois ensembles d'objets, créatures et graphiques déjà prêts, sur trois thèmes différents : Heroic Fantasy, Science Fiction, et Espionnage.
Bref, malgré un prix discutable (565 F), ACS est un produit incontournable pour tout amateur de jeu d'aventure sur ordinateur, le premier qui permette de créer vos scénarios. La qualité constante des produits Electronics Arts se confirme. Pourvu que ça dure.

Olivier Tubach

Nous remercions SIVEA pour son aimable collaboration
31, Bd des Batignolles - 75017 Paris.

GAUNTLET

Une nouvelle race de jeux vidéo de café est arrivée, on ne pouvait pas faire semblant de ne rien avoir vu. Le rôle et l'action s'y confondent : c'est Gauntlet.



Arrivant pour la première fois devant la machine, on est plutôt surpris : il n'y a pas une manette de jeu mais quatre, et la foule. Quatre joueurs peuvent jouer simultanément et constituer une petite équipe type D&D. Attention aux chaotiques, il y en a là aussi. On peux jouer un guerrier, une walkyrie, un magicien et un elfe. Les deux premiers sont des combattants redoutables, le magicien peut lancer des sorts et l'elfe est un archer très rapide.
Ces héros ont pour but de tuer un max de monstres et de récupérer le plus de trésors possibles avant de se faire tuer. Exaltant, n'est-ce pas ? Les monstres (pauvres bêtes...), il faut dire, ne sont pas très variés : fantômes, ogres, magiciens, ombres, lutins et les inévitables dragons, plutôt riquiquis mais hargneux ; après tout c'est ce qui compte.
Attention au départ, choisissez votre perso ! Il suffit de mettre 5 francs dans la fente correspondant à votre héros, et le voilà doté de 1500 points de vie. En cours de partie, il est possible d'en ajouter à raison de 1500 points de vie toujours par 5 francs. Ca y est, vous avez préféré le magicien (Merlin) et vous voilà dans l'arène...
Vous êtes dans une salle dallée, elle respire la peur et...heu...c'est tout..., mais devant vous surgissent trois fantômes ! Deux *magic missiles* et ceux qui vous attaquaient, s'évaporent sur le champ, par contre le guerrier s'en tire moins bien : il est touché et perd neuf points de vie. Plus loin, l'archer elfe repère une potion XX -elle restaure les PdV- On fonce, zut ! Il y a un générateur de monstres juste devant vous, il faut le détruire car ils en sortent à la pelle. En quelques coups de hache Thor efface le générateur. Tiens, une clef qui traîne ! L'elfe et la walkyrie se précipitent dessus, mais l'elfe est toujours le plus rapide (beaucoup l'on appris à leur dépend)... Enfin, la potion arrive à portée de main. Le guerrier la prend car il a perdu le plus de points de vie ; il en récupère donc 200. Ne tirez pas sur les potions car elles se cassent très facilement (en fait, elles ratent toujours leur jet de protection).
Dans une petite salle, il y a une potion bleue, elle est pour vous ô magicien, car dans vos mains elle devient une arme terriblement efficace : elle annihile tous les monstres et les générateurs. "*Attention, crie la walkyrie, il y a une mort*". En effet, un monstre noir aux petits yeux verts essaye de vous rattraper, vous êtes le moins rapide à partir et il vous touche : 200 PdV qui s'envolent. L'elfe l'attire ailleurs pendant que vous dérobez la potion, elle aura coûté cher. Voilà une case noire marquée *Exit*, ouf, c'est la sortie... vers un autre niveau. Et le jeu en comporte plus de 150...
En jouant, vous vous ferez vite une idée de la valeur des trésors, des potions, de l'invisibilité et de la "bouffe".
Le graphisme du jeu est vraiment convaincant, il faut dire que c'est une production Atari. Par contre, il revient assez cher, à moins de devenir rapidement un expert.

Alain FAURE

Vous êtes emballé... Abonnez-vous !



BULLETIN D'ABONNEMENT

à retourner paiement joint à
CASUS BELLI, 5, rue de La Baume 75008 Paris

OUI, je m'abonne à CASUS BELLI pour 1 an - 6 numéros : 125 F (étranger : 155 F)

Nom, Prénom ....

Adresse ....

Code postal .... Ville ....

• Ci-joint mon règlement de .... F par chèque à l'ordre de CASUS BELLI-BRED.

Etranger : mandat international ou chèque compensable à Paris.

Wargamers pressés

the blitz way of life

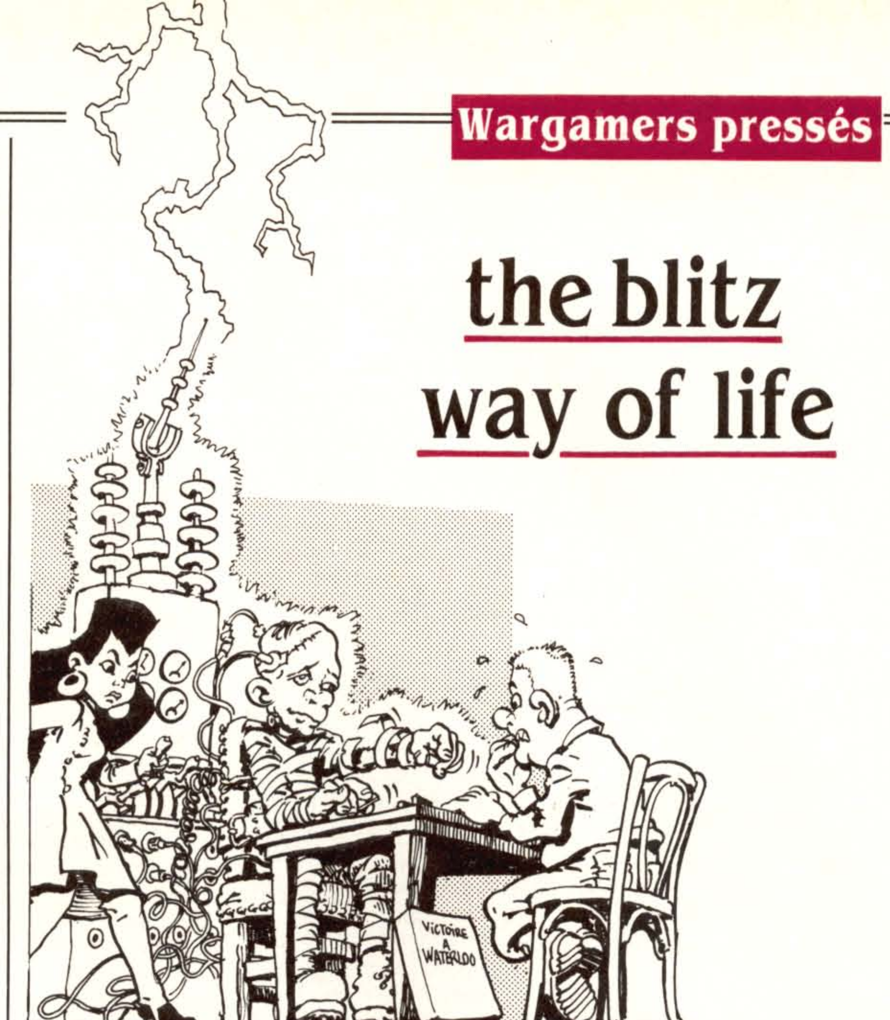


Vous connaissez la chanson d'Aznavour "Le Poker" ? Au début, il dit *"c'est merveilleux, on va jouer au poker"*. A la fin, il se retrouve au poste et sans un sou ! Mais il a joué. Tandis que le wargamer (quelqu'un pourrait-il me suggérer une traduction autre que "joueur de wargame", SVP ?) qui se dit *"c'est merveilleux, on va jouer à... Third Reich, ou 2e D.B., ou Gulf Strike, ou Squad Leader"*... bien souvent, termine la soirée avec son argent et pas en prison, mais il n'a joué que la moitié , le tiers ou le quart de la partie qu'il espérait. D'où tristesse et, accessoirement, gros problème pour classer les joueurs ; notre ami Denis Hanotin en sait quelque chose.

Bien sûr, il y a les chanceux qui ont un club de luxe où l'on peut laisser un jeu reposer un ou plusieurs jours sans crainte de voir la femme de ménage aspirer une division russe dans son Tornado (forcément, avec un nom pareil) ou le petit frère avaler goulûment un bataillon de Panzer III de l'Afrika Korps (si, si, ça m'est arrivé !).

Mais pour tous ceux qui voudraient jouer une partie complète en, disons, quatre à cinq heures, que faire ? Que faire ? *Que faaaaiiire* ? (Cri du wargamer en proie à la névrose de la pendule).

Disons-le tout de suite : je n'ai pas de solution miracle. Mais si tous les joueurs intéressés témoignent, apportent leur avis, leur pierre à l'édifice du blitzkrieg (mot qui signifie, rappelons-le "guerre éclair"), peut-être arriverons-nous à améliorer les choses.



Le temps libre ne courant pas les rues en nos époques modernes, le wargame ne se porterait que mieux..si l'on pouvait jouer plus vite, donc plus souvent. Une idée à creuser. Aujourd'hui, Acte 1 : est-ce réaliste ?

Premier avis : n'essayez que ce qui est raisonnable.

Certaines circonstances s'opposent rigoureusement à une partie rapide. Par exemple, un joueur novice. Ou un jeu inconnu d'un des joueurs, ou mal connu des deux. Ou un jeu vraiment très long. De là découlent les trois avis suivants, qui pourraient être regroupés sous le titre : "Prendre son temps pour aller vite".

Savoir choisir ou éduquer son partenaire.

Si vous ne vous sentez pas le désir d'enseigner le wargame à un débutant, ne jouez pas avec un novice. Mais en fait, mieux vaut former ce dernier en jouant quelques "morceaux de partie". Il vous en sera reconnaissant et vous aurez en quelques semaines un partenaire prêt pour le blitzkrieg.

Savoir apprendre la règle.

Je hais les concepteurs de jeux qui, alors qu'une règle classique aurait fait l'affaire, recherchent un système tordu. Mais même dans les bons cas, il faut s'y résigner : les règles des wargames sont longues le plus souvent. Alors, en général (*en chef*)*, tâchez de tomber d'accord avec votre partenaire sur le jeu et répétez la règle ensemble, par exemple quelques jours avant la partie : on peut facilement trouver une heure pour cela.

Savoir choisir son jeu.

Non, vous ne jouerez pas 1939-1945 sur Third Reich en quatre heures. Non, vous ne jouerez pas les 22 tours de 2e D.B. Normandie en quatre heures, pas avec tous les pions en tout cas. Mais vous pouvez jouer certains scénarios de Squad Leader, une vingtaine de tours d'Air Force (avec pas trop d'avions), 2e D.B. Normandie avec uniquement les pions symboles... (liste heureusement non limitative).

Penser à une solution inhabituelle.

Le plus souvent, un wargame se joue à deux. Mais pourquoi pas à trois ? Ou à quatre ? Chaque joueur commande une partie des unités d'une armée (il faut faire une répartition logique, tous les jeux ne s'y prêtent pas) et les bouge en même temps que son partenaire, sans trop se concerter avec lui pendant ce temps. Non seulement, une fois l'habitude prise, cela va très vite, mais encore c'est plus réaliste et -avantage non négligeable- quand on perd, c'est la faute du partenaire, plus seulement celle des dés.

Exemple : à 2e D.B. Normandie (toujours : pub gratuite, ce jeu contient une foule de bonnes choses et pas mal de défauts, mais le total est positif) un joueur peut prendre le groupement Warabiot, un le groupement Langlade, un la 9e Pzr et un la 116e Pzr.

Quant au groupement Diot et à la 2e Pzr, qui entrent tardivement, on décidera à ce moment qui les prend en charge selon l'état des forces.

Enfin, tenter le vrai blitz (éclair) presque comme aux échecs.

Décider que chacun aura cinq minutes chrono pour bouger et hâter les jets de dé pour les combats. C'est dur mais c'est possible, s'il n'y a pas trop de pièces. Et c'est assez réaliste ! (Ne proportionnez pas le temps disponible au nombre des pièces : ça, ce n'est pas réaliste).

Bon ! Je ne vais pas écrire un "monster-article" pour vous dire que jouer vite, c'est plus difficile mais c'est bien plus Ecrivez-nous, dites-nous quels jeux vous ont paru à la fois de qualité et rapides à jouer. Donnez-nous vos idées pour accélérer le jeu en général ou tel jeu en particulier.

Bonnes campagnes ! ■

Frank Stora
Illustration : *Roland Barthélémy*

(*) pardon, ça m'a échappé !

World in flames

Le voilà donc ce fameux jeu qui a obtenu le Charles Roberts Awards 1985*.
C'est toujours une entreprise délicate que de décortiquer un premier prix, car, on a plutôt tendance à rechercher les imperfections que les qualités.
Moi, la première question que je me suis posée a été : "*Sur quels critères les membres du jury se sont-ils basés pour définir que ce wargame était le meilleur du cru 85 ? Pourquoi celui-là, et pourquoi pas des jeux comme Russian Front ou Pacific War que je trouve absolument remarquables ?*"



Il est vrai que chaque comparaison a ses limites, essayez donc de comparer Squad Leader à Wellington's Victory, par exemple...
En fait, je pense que World in Flames a été primé pour ce qu'il est, et non par rapport à ses autres concurrents.
Voilà à mon sens pourquoi :
-C'est à l'heure actuelle, le seul jeu complet et disponible sur la 2e Guerre Mondiale à l'échelle stratégique.
-Son prix est abordable.
-Les règles sont intéressantes, pas trop complexes et vite assimilées.
-Le graphisme des pions et des cartes est correct.
-L'encombrement est raisonnable.
-Les scénarios intermédiaires sont prévus, nécessitant moins de place et de temps.
Je dirai en conclusion que ce n'est ni une brouette, ni une voiture de sport, mais que c'est un wargame à mener en père tranquille.
J'arrête ici ces considérations purement intellectuelles.
Voyons un peu l'aspect matériel du sujet maintenant.

C'est le premier produit de la firme Australian Design Group qu'il m'ait été donné de voir. J'ai entendu dire beaucoup de bien de leur Empires in Arms, mais je n'ai malheureusement pas eu le plaisir, juqu'à ce jour, de l'avoir entre les mains.
World in Flames est donc la simulation de la deuxième (ou avant-dernière) guerre mondiale dans son intégralité de lieu et de temps.
Deux cartes, chacune de 70x85cm, représentent l'une le secteur européen, l'autre le secteur pacifique. Vous pouvez donc jouer l'une ou l'autre. Toutes les parties du monde n'y sont pas représentées, mais remplacées par des *boxes off map*. L'ensemble est à dominante blanc mat, ce qui est très pratique.
Les 1000 pions représentent les grandes puissances, chacune dans un coloris différent : France (cocorico !), Allemagne, Commonwealth, Etats-Unis, U.R.S.S., Italie, Japon et Chine.
On trouve aussi : Finlande, Roumanie, Bulgarie, Hongrie, Slovaquie aux couleurs du Commonwealth. Et enfin, l'Armée Nationale Indienne aux couleurs japonaises.
Tous les autres pays : Espagne, Belgique, Pologne... sont classés *Neutral* et les pions des uns valent pour les autres.
Autre point important, les considérations politiques.
Il y a presque une page entière consacrée à l'entrée en guerre des Etats-Unis. Ceci se fait progressivement, en fonction des évènements extérieurs qui vont déclencher une réaction style embargo, *lend-lease*... etc... jusqu'à la déclaration de guerre pure et simple. A moins bien sûr, que le joueur japonais ne retente un Pearl Harbour.
D'autres règles nous parlent des relations russo-japonaises, des pays satellites de l'Axe, de la France de Vichy etc... Rien n'a été oublié.
Enfin, dernier point qui vous donnera une meilleure idée de la valeur de World in Flames, la séquence de jeu. Un tour équivaut à 2 mois de temps réel.
Voici cette séquence, dans son intégralité :
1)Reinforcement Segment
2)Initiative Segment
3)Weather Segment
4)Pipeline Placement Segment (cf Convoy)
5)Action Segment
6)End of turn Segment
- *Partisan Phase*
- *Convoy Attack Phase*
- *US Entry Phase*
- *Production Phase*
- *Return to base Phase*
- *Reorganisation Phase*

Les segments 1, 2, 3, 4 et 6 n'offrent aucune particularité méritant qu'on s'y étende. Si vous êtes un wargamer confirmé [1], les titres parlent d'eux-mêmes.
Les pions "terre" sont classés : infanterie, cavalerie, blindés, marine, montagne, paras, partisan et HQ.

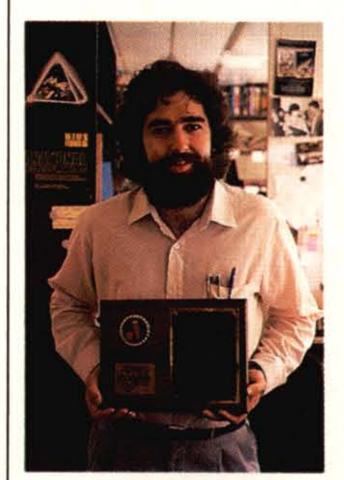
Les pions "mer" sont classés : porte-avions, Heavy Surface, Light Surface, sous-marins, transports.
A côté de ça nous trouvons quelques marqueurs, mais vraiment très peu. Jeu stratégique donc.
Or, qui dit stratégie dit options à prendre à long terme.
C'est dans les règles de production que vont se traduire ces options.
Vos points de production vous sont attribués au moyen de points de ressource et de points industriels, le tout affecté d'un coefficient particulier à chaque nation.
Les hexagones délivrant les points de ressource sont symbolisés par une pelle et une pioche, ceux délivrant des points industriels sont symbolisés par des usines.
Les points de production glanés à chaque tour vous permettent de construire vos unités.
Chaque type d'unité demande un coût et un délai particuliers. C'est le système de la spirale qui a été adopté et qui rappelera des souvenirs aux anciens qui ont connu War in Europe, à ceci près que des règles précises vous empêchent ici de faire n'importe quoi.
Je terminerai en précisant que je n'ai donné ici que les grandes lignes mais qu'il faut aussi acheminer vos points de ressource jusqu'à vos centres industriels et quand il faut traverser les mers. on peut se servir de marqueurs *Convoy*, ce qui peut occasionner de belles empoignades avec votre adversaire qui veut vous couper le *Supply*.
Par contre dans l'action *Segment*, comme son nom l'indique, il s'en passe des choses !
Une fois que l'initiative a été attribuée, chaque grande puissance se trouve devant un choix :
1) *Naval Impulse*
2) *Combined Impulse*
3) *Land Impulse*
4) *Pass Impulse*
Si vous choisissez l'option 4, il ne se passera rien.
Avec la 1, vous utiliserez vos forces navales sans restriction, pour attaquer les ports adverses, transporter vos unités terrestres, combattre les forces navales ennemies etc... Vos forces seront elles-mêmes sujettes à interception.
Avec l'option 3, vous utiliserez toutes vos forces aériennes et terrestres pour déclencher vos offensives.
Avec l'option 2, vous agirez comme dans les options 1 et 3, mais avec un nombre réduit d'unités, et, en plus, c'est là que se règlent les bombardements stratégiques.
On peut très bien concevoir, pour un tour donné, une *Land Impulse* allemande, une *Combined Impulse* italienne et une *Naval Impulse* japonaise.
C'est aussi dans l'*Action Segment* que se font les déclarations de guerre.
Le nombre d'*Impulse* sera variable d'un tour à l'autre, et les deux camps n'en auront pas forcément un nombre égal. Ce sont les dés qui décident.
Voilà pour l'essentiel. Une petite remarque en apparté quand-même. Sur le couvercle de la boîte nous distinguons : une planisphère, un G.I., un B17, et un cuirassé italien. Aucun insigne, matériel ou symbole allemand ! C'est bien la première fois qu'on voit ou plutôt ne voit pas ça. Il fallait le souligner.
En conclusion, si vous désirez acquérir un jeu stratégique sur la 2e Guerre Mondiale, n'hésitez pas, d'autant plus que c'est le seul actuellement disponible, mais je l'ai déjà dit plus haut.

PS : A la question rituelle *"Et les Français ?..."*. Je répondrai que nous ne sommes pas maltraités, que la ligne Maginot est représentée, mais qu'il ne faut pas espérer tenir longtemps.
La poursuite de la guerre (2) en Afrique du Nord n'est pas prévue, sorry.

Yves Jourdain

** catégorie "jeux sur le 20e siècle". Les autres gagnants furent Pax Britannica en "pré-20e", et Silent Service, un jeu sur les sous-marins dans le pacifique, de Microprose dans la catégorie "logiciels".*
(1) Vous remarquerez que je n'ai pas dit "comme moi".
(2) Mais rien ne vous empêche de la jouer.

De passage à Paris, Harry Rowland est venu nous rendre une petite visite. Peu loquace sur son propre jeu (le Charles Roberts Award parlant suffisamment pour lui), le concepteur nous a entraîné sur l'histoire du jeu en Australie, dont l'Australian Design Group est la dernière émanation.



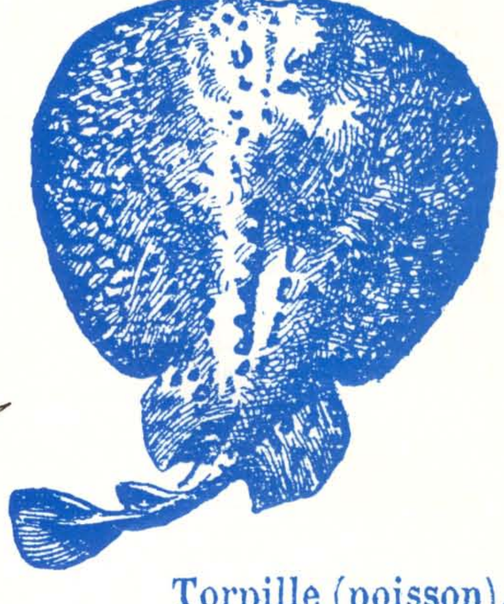
Casus Belli : *Quel effet cela fait d'obtenir le Charles Robert à 27 ans ?*
Harry Rowland : *Ca rend fier de soi. Surtout si l'on considère que le jury est constitué d'environ quatre cents "grands maîtres" du jeu de simulation, créateurs, développeurs, dessinateurs, rédacteurs en chef de magazines...Je précise qu'il s'agit du prix dans la catégorie "jeux sur le 20e siècle". Il y a bien sûr d'autres gagnants...*
CB : *Le fait d'être Australien n'est-il pas un handicap ? Il pourrait y avoir un "protectionisme" américain..*
HR : *Disons "pas plus qu'il n'est raisonnable". Il est vrai que ce jury est américain, et qu'il pourrait hésiter à mécontenter le "monde du jeu" US. Mais d'un autre côté, le nombre de votants interdit pratiquement toute forme de copinage. Mais pour retourner la question, j'avoue que moi, je suis fier de voir primer un jeu australien, hé,hé !*
CB : *On ne s'en rend pas toujours compte, mais certains jeux qui nous arrivent ici sous un label US sont en fait des éditions américaines de jeux australiens. Comment cela se passe ?*
HR : *Eh bien, j'avais déjà publié quelques jeux, et puis courant 84, grâce à un succès dû au bouche à oreille, World in Flames a dépassé les 1000 exemplaires, en "import australien". Et Avalon Hill a décidé de me l'acheter. Une nouvelle édition est d'ailleurs prévue d'ici peu. L'intérêt de cette manoeuvre est une diffusion plus facile aux Etats Unis et dans le monde, à la fois grâce à la notoriété de ces labels, et surtout de leur réseau de distribution. En fait, en Australie, la conception marche beaucoup plus fort que la commercialisation. D'ailleurs, nous avons toujours été originaux pour cela. Quand les jeux ont percé, vers 1975, il s'est créé un magazine, Break Out. Le premier club, le Cambera Wargame Society, importait pour ses membres les jeux SPI. Car il n'y avait pas la moindre boutique !*
Pour la première convention, à Camberra en 79, il y eut 60 personnes, dont quelques joueurs de figurines ou de D&D. L'année suivante, un tournoi regroupait 200 wargamers, mais surtout, la manifestation eut... 5000 visiteurs ! Et à l'Australian Day 86 (notre désormais Journée Nationale du Jeu), il y avait 800 participants pour les rencontres !
Mais à côté de cela, les firmes de jeux australiennes sont rares. Il faut tout de même citer JEDKO, la compagnie de John Edwards, à qui vous devez War at sea, Russian Campaign, Fortress Europa, ainsi que "Dungeon", un boardgame que distribue toujours TSR.
CB : *Dungeon ? Gasp, j'y ai joué il y a 10 ans, avant de découvrir AD&D ! Si je comprends bien, le wargame ne nourrit pas encore son homme, par chez vous ?*
HR : *Non, et je suis en fait "consultant en informatique" pour le gouvernement australien. Je me demande d'ailleurs si je ne devrais pas flirter du côté des jeux sur micro. Avez vous fait le calcul : Microprose a vendu 200 000 exemplaires de l'excellent F15, soit 4 milions de dollards ! Hem...*

Propos recueillis
par Didier Guiserix

World in Flames est un wargame en anglais de Australian Design Group, distribué par Avalon Hill.

Attention torpilles !





Torpille (poisson).

Les nombreux amateurs d'Amirauté familiarisés avec la pratique des règles seront intéressés par une approche détaillée de l'importante question des torpilles. La panoplie de ces armes bien particulières, si elle reste inscrite dans le cadre indiqué, est si riche que la découverte fortuite d'un élément singulier peut être la source d'étonnement pour certains lecteurs. Un exposé d'ensemble permettra de confirmer les bases pour la grande majorité des cas.

Un précédent article rappelait les principes de l'emploi des sous-marins, dans leur force et leurs limites au cours de la Seconde Guerre mondiale. Ce qui nous amène naturellement à voir de plus près leur arme essentielle. Celle-ci, si justement redoutée trouve sa place à bord de tous les types de navires et de certains avions. En pratique son utilisation peut se schématiser ainsi :

-A bord des Cuirassés : pratiquement exclue.
-A bord des Croiseurs : arme occasionnelle.
-A bord des Destroyers : rôle plus important (bien que la tendance ait été une diminution de cet armement au profit d'un renforcement de la D.C.A.).
-A bord des vedettes rapides : arme principale, mais cette catégorie de bâtiments petits et fragiles ne peut jouer qu'un rôle très secondaire.
-A bord des sous-marins : elle constitue l'armement principal, sinon le seul, que les qualités de discrétions du lanceur, comme nous l'avons vu, rendent particulièrement dangereux.
-A bord des avions : une seule arme, très rarement deux, sur des appareils spécialement aménagés et soumis à des contraintes de lancement qui exposent grandement le lanceur (faible distance, altitude et vitesse...).

Caractéristiques des torpilles

● **Torpilles classiques**. Elles sont mues par des moteurs à piston thermique ou à oxygène, des turbines ou des moteurs électriques. Quelque soit leur calibre les torpilles peuvent se classer en Torpilles-Distance et Torpilles-Vitesse. Les premières sont surtout utilisées par les bâtiments de surface obligés de lancer de loin ; les autres arment les sous-marins, vedettes et avions auxquels leur invisibilité totale ou relative permet de lancer de près. A bord des navires de surface on utilise le plus souvent les lancements groupés recherchant surtout un effet d'intimidation qui oblige l'adversaire à s'éloigner momentanément. Le lancement individuel de surface se fait presque toujours de nuit par surprise dans des conditions de visibilité se rapprochant de celles du sous-marin... Pour ce dernier le lancement par surprise est la règle.

● **Torpilles acoustiques et torpilles programmées**. Les premières se dirigent vers les hélices, les secondes ont un parcours sinueux touchant au hasard leur cible dans un convoi. Rapidement contrées par des bruiteurs ou souvent perdues, ces armes délicates et fragiles, embarquées en petit nombre (2-3 par s/marins) ont été relativement décevantes...

Principaux types de torpilles utilisées en 1939-1945

***To :** Calibre de la torpille*
***P :** Poids de la charge*
***Portée/Vitesse :** Portée en mètres pour vitesse en noeuds*

GRANDE-BRETAGNE

Type	To	P	Portée/Vitesse	Observations
Mark IV	533	230	7000/35-9000/30-12000/25	T. anc. (vieux DD-S/m)
VIII	533	365	4500/45-7000/40	T. mod. clas. (S/m)
IX	533	365	10000/40-14000/35	T. mod. (croiseurs-DD)
XII	450	180	1400/40-3200/28	Vedettes L.T. Avions

N.B. : Mark IV : torpilles de la première guerre mondiale existant en stock en 1939.

ETATS-UNIS

Type	To	P	Portée/Vitesse	Observations
Mark 8	533	210	15000/25	Vieux DD Vedettes LT
Mark 9	533	95	6500/25	Vieux s/m type «S»
Mark 15	533	375	5500/45-10000/33-15000/25	T. clas. Croiseurs-DD)
Mark 14	533	300	4000/45-8500/30	T. clas. s/m
Mark 13	570	260	6000/33	T. standard avions

N.B. : On notera le calibre un peu différent des torpilles pour avions.

FRANCE

Type	To	P	Portée/Vitesse	Observations
23 DT	550	310	6000/45-9000/40 13000/35-20000/30	Croiseurs - CT et T
24 V-M	550	400	4000/45-8000/35	S/m
26 V-W-DA	400	150	4000/44-3000/35	Vedettes LT S/m Avions

ALLEMAGNE

Type	To	P	Portée/Vitesse	Observations
G7aT1	533	300	5000/45-7500/40-12500/30	T. clas. : croiseurs DD et S/m (prod. : 2300)
G7eT2	533	300	5000 puis 7000/30 (fin 1944)	T. électriques standard pour s/m et Vedettes LT 7000
F 5b	450	200	2000/40-6000/24	Avions

N.B. : A côté de ces principaux types représentant la très grande majorité des engins opérationnels, on retiendra les torpilles acoustiques que l'on assimilera en puissance destructive aux torpilles d'avions et les torpilles programmées assimilées aux G7.

ITALIE

Type	To	P	Portée/Vitesse	Observations
W 270V	533	270	3000/50-12000/30	T. clas. pour s/m rare
W270f	533	270	4000/48-8000/36	T. clas. s/m
W250	533	250	3000/43-10000/28	T. clas. s/m
SI270	533	270	4000/45-8000/35-12000/30	T. standard croiseurs DD
W200	450	200	3000/45-8000/30	T. clas s/m type CAGNI
W	450	200	3000/40	Vedettes LT - Avions

JAPON

Type	To	P	Portée/Vitesse	Observations
77	533	200	7000/36-10000/32-15000/26	T. clas. s/m type RO
79	610	350	10000/38-15000/32-20000/28	T. clas. vieux DD et cl
89	533	300	5500/45-6000/43-10000/35	T. clas. s/m
90	610	375	7000/46-10000/43-15000/35	T. class DD classe FUBU- KI et CL anciens
93	610	500	20000/50-32000/40- -40000/35	T. à 02 Long Lance DD et croiseurs
95	533	400	9000/50-12000/45	T. à 02 « Long Lance s/m
97	450	350	5500/45	T à 02 pour s/m nains
91-1	450	150	2000/42	Avions
91-2	450	200	2000/42	—
91-3	450	250	2000/42	—

N.B. : Le type 97 a été utilisé à Pearl-Harbor.
Le type 91-1 en service en 1941.
Le type 97-2 en service fin 1942.
Le type 97-3 en service en 1944.

Les effets

En général ceux-ci sont proportionnels au poids de la charge qui peut varier du simple au quintuple. La torpille est sans conteste l'arme conventionnelle la plus meurtrière contre les bâtiments de surface. Son pouvoir de destruction est le plus souvent extrême même si dans certaines occasions il se montre étonnement modeste (en général les impacts aux extrémités de la coque sont moins dangereux). La résistance varie notablement avec l'âge du navire touché : on notera la grande vulnérabilité des navires anciens et la meilleure résistance des bâtiments modernes spécialement des cuirassés. Les torpilles acoustiques touchant à proximité des hélices entrainent souvent l'immobilisation du navire atteint sans toujours le couler... Dans tous les cas d'impact par torpille la réduction de vitesse du navire atteint est immédiate.

Afin de tenir un compte plus précis de toutes ces données il nous a semblé opportun de compléter le tableau des points d'agression de ces armes et nous proposons de remplacer celui fourni dans l'annexe 10 d'Amirauté par le suivant :

Points d'agression

To		400	450	450	533	533 550	523 550 610	550	610		
D1	D2 \ P	100	150	200	250	300	350	400	500		
1	1-2	10	14	18	20	24	28	32	40		
	3-4	8	12	16	17,5	21	25	29	35		
	5-6	7,5	11,5	15	17	20	24	28	34		
2		7	11	14	16	19	23	26	32		
3		6	8,5	11	14	16	18	20	28		
4		5	7	9	11	12	14	16	20		
5		3	4,5	6	7	8,5	10	11	13		
6		0,25	0,35	0,50	0,75	1	1,25	1,5	2		
Total maxi		31,25	45,35	58,5	68,75	80,5	94,25	106,5	135		

***To :** Calibre des Torpilles.*
***P :** Poids de la charge.*
***D1 :** Premier dé.*
***D2 :** Deuxième dé.*

A côté d'une légère modification de la répartition totale des points on notera surtout la modulation détaillée de l'éventualité du dé 1 : dans ce cas le jet d'un second dé donnera le total de points à retenir sur 3 possibilités au lieu d'une seule auparavant. Cette modification du tableau va dans le sens d'un allègement de l'agression par torpille rendue plus souple donc plus réaliste.

Paul Bois

TROUVEZ DE NOUVEAUX PARTENAIRES !

*Sur votre **MINITEL** appelez le **36.15** et tapez* **JESSIE**

JESSIE

AFFRONTEZ LES CHAMPIONS

Vous poussez le bois comme KASPAROV, d'ailleurs c'est bien connu c'était votre élève favori !

Et bien essayez déjà de battre le Champion de France et l'on en reparlera !

En effet, Nicolas GIFFARD (Maître International, Champion de FRANCE 1978 et 1982) vous attend et de jour comme de nuit, vous aurez bien besoin de renfort pour le vaincre.

Rencontrez Benjamin HANNUNA, Champion du Monde de Scrable(r) 1979, 1984, finaliste du Master des Chiffres et des Lettres dans les Mini-Jeux. Un Champion du Monde, ça ne se refuse pas !

Si vous voulez vous roder avant d'affronter GIFFARD, résolvez ces problèmes (Tapez EC puis 4) et retrouvez les coups des grands champions lors des grands tournois.

Liguez vous tous contre GIFFARD (Tapez EC puis 1), proposez les meilleurs coups de la partie et vous serez récompensés.

Des centaines de partenaires vous attendent pour jouer par correspondance. (Tapez EC puis 3). Certes, ils veulent tous vous battre mais vous êtes si fort que vous pourrez aisément mener plusieurs parties de front ! Et ce, de jour comme de nuit, en jouant à votre rythme.

DEFIEZ LES ADVERSAIRES LES PLUS CHICS ET LES PLUS EXOTIQUES !

Tapez JT.

Défiez à la fois NEWTON, la gravité et JESSIE. Tapez QUADRAPIK et dans une course folle, alignez le premier vos pions.

Vous vous sentez l'âme d'un MACHIAVEL, alors retournez les pions au GASP et au SUPERGASP mais si vous échouez vous aurez la tête qui tournera !

Vêtu de votre plus beau pagne, sous une chaleur tropicale, jouez à l'ancêtre des jeux africains l'AWELE et à une des ses variantes le MONIKALA.

MATA-HARI et JAMES BOND ne sont que des amateurs par rapport à vous, alors essayez de décoder les combinaisons de JESSIE lors du MYSTERE MAN.

Tel un Pic de la Mirandole, vous êtes un dictionnaire ambulant, cependant nous sommes sûrs que les questions posées par B. HANNUNA dans les tests DICO vont vous sécher.

Rien de tel qu'un bol de riz pour apprécier le MING, évitez les Chinoiseries de JESSIE et battez là dans ce duel implacable ou le soleil se lève à l'EST.

Vous connaissez le surnom de la grand-mère de KASPAROV, ainsi que le plat favori du champion du monde de Backgammon, certes mais êtes vous vraiment sûr de tout connaître du monde du jeu ? Les tests QJ vous donnerons un verdict implacable et définitif.

Et d'autres encore !

MESSAGERIES ET BOÎTE AUX LETTRES

Tapez ME, BL

Vous avez eu beau parcourir la planète dans tous les sens à la recherche de confrères, le résultat est le même : Isolé dans votre tanière, vous cherchez désespérément un contact pour faire partager votre passion à d'autres.

C'était bien la peine de sortir !

Sur JESSIE tapez ME et vous rentrerez dans une messagerie uniquement composée de joueurs, de fanas, de passionnés comme vous.



Que ce soit pour dialoguer, argumenter ou débattre, la seule Agora disponible est la messagerie de JESSIE.

Si vous préférez le dialogue à plusieurs venez nous retrouver dans le secret des salons particuliers en allant dans les FORUMS.

Réservez-vous votre endroit personnel et retrouvez vos amis quand vous le voulez.

Et pour les prévénir à n'importe quelle heure, n'hésitez pas à leur lancer un message dans leur Boîte à lettre (Tapez BL). Quoi de plus sympathique que de recevoir des messages de ses amis sans être dérangés par la sonnerie du téléphone ou par un chien qui hurle accroché à un facteur !

UNE NOUVELLE FAÇON DE JOUER !

Sur votre **MINITEL** appelez le **36.15** et tapez **JESSIE**

JESSIE

LE JEU D'AVENTURE :

Le trésor de l'île de Pâques.

Tapez JA

Tararata !! Le clairon vient de sonner, debout, tout le monde sur le pont, vous allez partir pour l'inconnu et l'insurmontable mais il vous en faut plus pour vous émouvoir ! Tous les deux mois, soyez prêt à partir pour une expédition nouvelle, n'oubliez pas de vérifier votre équipement et en avant, chargez !

Tour à tour soyez détective, guerrier, espion, informateur, philantrope, guide, plongeur, parachutiste, etc., etc.

Vite tapez JA et embarquez-vous pour l'inconnu !

JEU DE RÔLE :

Sur Minitel préparez vos prochaines aventures. **MEGA : Tapez MG**

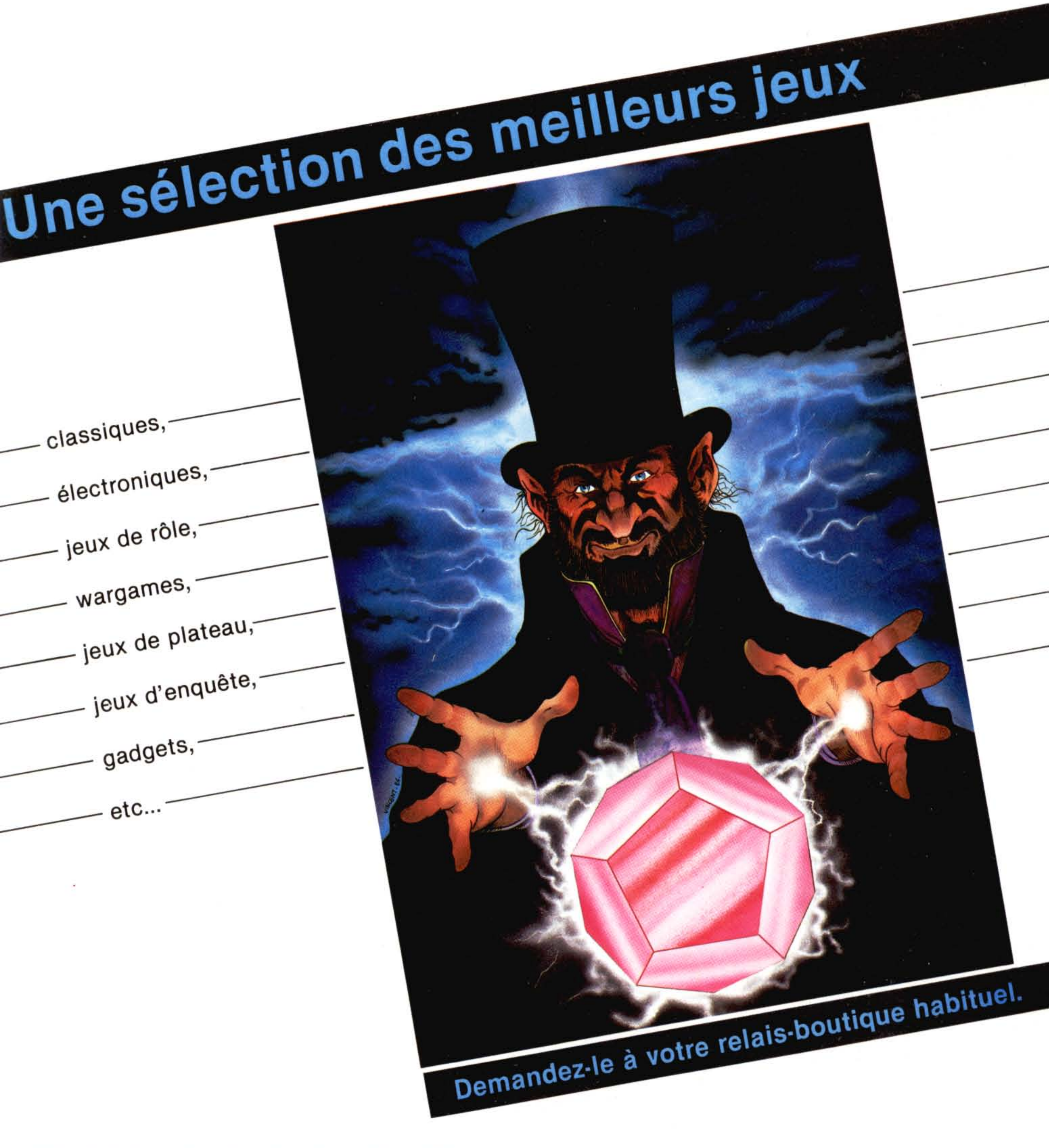
Franchir les années lumières, explorer des mondes inconnus, communiquer avec des civilisations disparues, sauver des vies humaines tel est votre lot quotidien !

Comme tous les MEGA branchés, informez-vous des dernières décisions du Conseil Galactique, apprenez à vous servir du sabre Laser, communiquez avec vos collègues, prenez contact pour mener des expéditions communes.

Vous les retrouverez tous après leurs expéditions en tapant MG.

Et si vous n'avez pas encore franchi l'Espace-Temps, décollez en vous informant sur les règles du jeu et rentrez ainsi dans la confrérie des MEGA.





LISTE DES RELAIS-BOUTIQUES JEUX DESCARTES

06000 NICE : JEUX ET RÉFLEXION 16, bd Victor-Hugo Tél. : 93.87.19.70 - 06600 ANTIBES : LE DAMIER 69, Boulevard Wilson - 13001 MARSEILLE : AU VALET DE CARREAU 6, rue du Jeune-Anacharsis Tél. 91.54.02.14 - 16000 ANGOULEME : FARANDOLE place de l'Eperon Tél. : 45.95.47.25 - 26000 VALENCE : MOI-JEUX 39, rue Bouffier Tél. : 75.43.49.02 -30000 NIMES : LA VOUIVRE 7, rue des Marchands - 31400 TOULOUSE : JEUX DU MONDE Relais Jeux Descartes 14-16, rue Fonvielle Tél. : 61.23.73.88 -33000 BORDEAUX : JOKER D'AS 7, rue Maucoudinat Tél. : 56.52.33.46 - 34000 MONTPELLIER : POMME DE REINETTE 33, rue de l'Aiguillerie Tél. : 67.60.52.78 - 37000 TOURS : POKER D'AS 6, place de la Résistance Tél. : 47.66.60.36 - 38000 GRENOBLE : AU DAMIER 25 bis, cours Berriat Tél. : 76.87.93.81 - 42000 SAINT-ETIENNE : CACHE-CACHE 23, avenue de la Libération Tél. : 77.32.46.25 44000 NANTES : MULTILUD 14, rue Jean-Jacques Rousseau Tél. : 40.73.00.25 - 45000 ORLEANS : EURÉKA Galerie du Châtelet Tél. : 38.53.23.62 - 54000 NANCY : EXCALIBUR 35, rue de la Commanderie Tél. : 83.40.07.44 - 56100 LORIENT : LOISIRS 2000 25, rue des Fontaines Tél. : 97.64.36.22 - 57000 METZ : EXCALIBUR 34, rue du Pont-des-Morts Tél. : 87.33.19.51 - 59000 LILLE : MIMICRY 43, rue d'Amiens Tél. : 20.54.01.80 -63000 CLERMONT-FERRAND : LE QUARTIER BLATIN 3, rue Blatin Tél. : 73.93.44.55 - 64100 BAYONNE : FALINE JOUETS 11, rue Jacques-Laffite Tél. : 59.59.03.86 -66000 PERPIGNAN : HOBBY GAMES 29, quai Vauban Tél. : 68.51.83.00 - 67000 STRASBOURG : PHILIBERT 12, rue de la Grange Tél. : 88.32.65.35 -69002 LYON : JEUX DESCARTES 13, rue des Remparts-d'Ainay Tél. : 78.37.75.94 - 71000 MACON : JEUNE FRANCE 108, rue Carnot Tél. 85.38.33.41 - 74000 ANNECY : NEURONES rue de la Préfecture, L'Émeraude du Lac Tél. : 50.51.58.70 - 74100 ANNEMASSE : LES GALERIES ANNEMASSIENNES 12, rue de la Gare Tél. : 50.92.53.17 -75005 PARIS : JEUX DESCARTES Rive Gauche 40, rue des Ecoles Tél. : (1) 43.26.79.83 - 75008 PARIS : JEUX DESCARTES Rive Droite 15, rue Montalivet Tél. : (1) 42.65.28.53 - 76000 ROUEN : ECHEC ET MAT 9, rue Rollon Tél. : 35.71.04.72 - 76600 LE HAVRE : AU CLERC DE DUNE 92, rue du Docteur-Vigne Tél. : 35.41.71.91 - 83000 TOULON : LE MANILLON 5, rue Pierre-Corneille Tél. : 94.62.14.45 - 84000 AVIGNON : L'EAU VIVE 32, rue Bonneterie Tél. : 90.82.58.10 - 86000 POITIERS : LE MAGICIEN RIEUR 5, rue du Chaudron-d'Or Tél. : 49.88.13.92 - 94210 LA VARENNE-SAINT-HILAIRE : L'ÉCLECTIQUE Galerie Saint-Hilaire 93, avenue du Bac Tél. : (1) 42.83.52.23 -1201 GENÈVE (SUISSE) : AU VIEUX PARIS 1, rue de la Servette Tél. : 41.22.34.25.76

LE HERAUT CITADEL

revue à périodicité irrégulière

PEINTURE
Du visage au champ de bataille

TOUT SUR LE SKAVEN

AD & D
WARHAMMER
TALISMAN

LES NOUVELLES FIGURINES CITADEL FRANCE

N° 2